

EFÊMERO REVISITADO

CONVERSAS SOBRE TEATRO E CULTURA DIGITAL

LEONARDO FOLETTO








\\baixa
cultura



Efêmero Revisitado

Conversas sobre teatro e cultura digital

Leonardo Foletto



SUMÁRIO

Apresentação
11 artes, 1 minuto

O teatro foi a última das artes a perceber que somos tod@s feitos de 0 e 1. A música já era mp3, o cinema avi, os livros pdf e as fotos e quadros jpg quando, enfim, os atores sobre um palco diante de um público se viram representados por avatares feitos de dígitos. Estão ali atores, palco e público, cada um num espaço e num tempo, na mais complexa das manifestações artísticas já produzidas por humanos. As 11 artes misturadas.

O espectador normalmente não pensa nesses termos quando repete o gesto já habitual de apertar play em um vídeo transmitido ao vivo na internet. São apenas alguéns em algum lugar com uma câmera em punho enviando a gravação na hora para a rede. Digitalizar a presença - e portanto questioná-la, relativizá-la, expandi-la - foi o que emancipou a cena dos seus limites físicos. Limites. Amarras. Finitude. Controle. Até o século 20 o teatro era (só) assim.

Na segunda metade da primeira década deste nosso novo milênio, dois grupos de São Paulo romperam formalmente esta barreira da matéria. O trio do Teatro para Alguém, entre os quais me incluo, arriscou ao produzir e encapsular peças curtas na internet (ao vivo e em arquivo). O quarteto da Phila7 conectou três palcos em três

países no mesmo espetáculo. Misturamos cultura livre a encenações proprietárias, filosofia *open source* a dramaturgias fechadas, remix a interpretações autorais. Começou-se, então, a falar em teatro digital no Brasil.

Este livro versa, flerta, proseia e se arrisca sobre o tema, conta essa história recentíssima da arte brasileira a partir da fala dos seus personagens. Começa esbarrando no nome. Teatro digital? Teatralidade? Audiovisual? Continua pelas tortuosidades do hibridismo sem fim e termina na inevitável relativização de quase tudo. O jornalista Leonardo Foletto, bastante vivo e vivido na cultura digital, tem o mérito de entender que vivemos num mundo sem categorizações e certezas possíveis, o que torna tão interessante quanto desesperadora a situação de estarmos diante do novo.

Pois é isto. Neste minuto falamos do novo. E eis que este minuto já terminou.

Lucas Pretti

29 de setembro de 2011, quinta-feira, 2h13,
centro de São Paulo, SP, Brasil, primavera, 16°C. agora.

Prefácio

O teatro nasceu, há milênios atrás, da evolução de um ritual primitivo, fruto de um desejo natural do ser humano: a transformação de alguém numa outra pessoa. Já nasceu híbrido, remixado, predisposto a incorporar as tecnologias e técnicas de seu tempo e a tocar os mais diversos sentidos (visão, olfato, audição, tato). Esta natureza prodigiosa proporcionou, ao longo dos milênios de história teatral, a incorporação de diversas novas invenções – luz elétrica, fotografia, cinema, vídeo – na medida em que eram inventadas. Não raro, estas invenções questionaram a tríade essencial do teatro (ator-texto-púbico) e proporcionaram longos debates – primeiro a respeito da validade do uso desses novos instrumento na cena, depois sobre que tipo de linguagem estava se construindo (ou destruindo) com esses instrumentos. Com a popularização (ou não) do novo, teóricos e público foram correr atrás da máquina, juntando os cacos do já existente para entender o que agora se apresentava diferente de tudo que eles estavam acostumados a ver.

Mas, com a tecnologia digital, a mudança parece ser maior. Com a rede mundial dos computadores, estar em algum lugar deixou de ser apenas uma condição real, física, para ser também uma

condição virtual, digital. Os corpos passaram a ter a possibilidade de se digitalizarem, serem transformados em uma série de números binários que podem ser transportados via cabos de fibra ótica para diversos cantos do planeta, não como um teletransporte, mas como cópias potencialmente infinitas; um corpo vira número, que viaja, viaja, e se transforma em corpo (virtual, real?) de novo, em outro lugar, via computador. Se aos corpos é permitida a possibilidade de digitalização, ao teatro também? Poderia o olho no olho e o calor do tête à tête ser transformado em número e reproduzido em diversos lugares ao mesmo tempo e ainda continuar a ser teatro? Poderia haver, assim, um teatro digital?

São estas e outras tantas perguntas que este livro apresenta – e não, não encontra respostas definitivas para nenhuma delas. Busca trazer contextos, experimentos e reflexões que ajudem ao leitor, por si só, e se quiser, tentar buscar algumas certezas nesse incerto mundo híbrido pós-tudo. Não é minha intenção formular conceitos e discuti-los longamente; sendo esta investigação realizada por alguém que, até então, nunca tinha estudado a fundo o teatro, isso seria impossível. Talvez haja um único objetivo declarado neste trabalho: o de querer informar. E, com informação, provocar diálogos, reflexões. Conversas.

Leonardo Feltrin Foletto

Bela Vista, São Paulo, setembro de 2011



PARTE I

CONTEXTOS



CAPÍTULO UM: TEATRO E TECNOLOGIA, UMA LONGA HISTÓRIA

Se o teatro é tão velho quanto a humanidade, como se costuma dizer por aí (e aqui), o questionamento sobre o *que* seria teatro acompanha essa longa história desde sempre. A pergunta "isso é teatro?", que hoje se faz às experimentações das artes cênicas com as linguagens digitais, tem paralelo em diversos momentos chaves nos últimos séculos quando, não raro, foi o advento de uma nova tecnologia que proporcionou o debate – primeiro a respeito da validade do uso desse novo instrumento na cena, depois sobre que tipo de linguagem estava se construindo (ou destruindo) com esse instrumento. Com a popularização (ou não) do novo, teóricos e público foram correr atrás da máquina, juntando os cacos do já existente para entender o que agora se apresentava diferente de tudo que eles estavam acostumados a ver. Nesses vai e vens, a arte afirmava, com cada vez mais força, a sua característica mutante, dinâmica e aberta .

Como arte, linguagem ou o nome que se queira dar, o teatro já nasce predisposto a incorporar as tecnologias e técnicas de seu tempo por conta de sua natureza híbrida, de tocar diversos sentidos (visão, olfato, audição, às vezes tato) e misturar elementos baseados nestes sentidos. Como escreveu o pesquisador Rodolfo Araújo em

sua dissertação de Mestrado na PUC-SP[1], ao longo dos séculos "a arte teatral absorveu rapidamente as inovações tecnológicas como incremento de sua linguagem. Inicialmente, o *deus ex machina*, que deslocava alegorias e atores com o objetivo de estabelecer uma conclusão ao enredo da antiguidade. O mesmo princípio foi detectado nas descobertas da Idade Média, no desenvolvimento de novos recursos para a pintura, na invenção de dispositivos mecânicos, e, no fim do século XIX, na descoberta da eletricidade". Portanto, não é de hoje, com o digital, que o teatro tem aproveitado uma nova invenção tecnológica quase ao mesmo tempo em que ela surge.

Esta primeira parte do livro faz, a seguir, uma tentativa de ampliar o contexto de certos momentos dessa relação entre teatro e tecnologia para tatear diálogos com o presente. No espectro aqui escolhido, que obedece mais a critérios subjetivos baseados em leituras de pesquisas acadêmicas e matérias jornalísticas[2] recentes do que a categorias de análise testadas na academia, parte-se de recortes históricos de quando o teatro, mais do que usar da tecnologia de seu tempo, fez dela um elemento de linguagem fundamental para a sua própria história dali por diante. Entram também momentos em que não propriamente uma invenção técnica permitiu um aumento da complexidade da linguagem cênica, mas certos pensamentos revolucionários obtidos a partir de um contexto histórico radical de mudanças. São exemplos dessa última situação o conceito de obra de arte total (em alemão, *Gesamtkunstwerk*), do alemão Richard Wagner, no século XIX, uma das primeiras tentativas sólidas de atingir o ideal de uma arte que unisse todas as linguagens possíveis, e o *happening* e a performance, que, frutos da revolucionária abertura sensorial que

---

1 ARAÚJO, Rodolfo. Panorama da teatralidade remidiada. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica – PUC-SP), 2010; p. 149. Assim como todas as outras referências citadas, a dissertação foi acessada entre janeiro e agosto de 2011.

2 Refere-se aqui particularmente à pesquisa de Araújo, à dissertação de Jaqueline Raymundo, "Teatro digital: Fronteiras da cena contemporânea na era das novas tecnologias", defendida na UNIRIO em 2010, e a reportagem "Furacão digital chega ao teatro", assinada por Lucas Pretti e publicada no caderno Link do jornal O Estado de S. Paulo do dia 20 de abril de 2009.

a contracultura da década de 1960 trouxe ao planeta, relativizaram para sempre o espaço cênico e a forma de sensibilizar os espectadores com uma suposta "mensagem" presente na obra de arte.

1. ALGUMAS ORIGENS

Antes de tratar com mais detalhes alguns momentos históricos de diálogo entre o teatro e a tecnologia de seu tempo, faz-se uma necessária regressão – resumida, claro - às origens do que veio a ser conhecido como teatro. Existem várias teorias e apontamentos sobre esta origem, sendo que as hipóteses mais aceitas são as de que o teatro teria surgido a partir dos rituais religiosos primitivos, da evolução da contação de histórias dos povos antigos e de todas as danças, jogos, imitações e elementos ritualísticos que faziam parte destas práticas.

O mais sensato seria dizer que o teatro é tão velho quanto a humanidade, pois em suas formas primitivas existe desde que o *homo sapiens* surgiu na terra. A transformação de alguém numa outra pessoa é uma das formas arquetípicas da expressão humana e, como tal, é uma necessidade comum a todas as pessoas deste planeta. É assim que "o raio de ação do teatro inclui desde os gestos que ajudavam os antigos caçadores da idade do gelo a contar uma história para suas tribos até as categorias e gêneros dramáticos dos tempos atuais", segundo escreve a pesquisadora Margot Berthold em História Mundial do Teatro[3], talvez a principal referência sobre a história do teatro mundial publicada no Brasil.

A necessidade humana de representação é explicada já pelo filósofo grego Aristóteles, quando, na Poética[4], reflete sobre a então nascente arte na Grécia Antiga: "A tendência para a imitação é instintiva no homem, desde a infância. Neste ponto distinguem-se os humanos de todos os outros seres vivos: por sua aptidão muito desenvolvida para a imitação". Não só uma tendência a imitar e representar, mas também a sentir prazer na contemplação destas ações, como continua o filósofo: "Os seres humanos sentem prazer em olhar para as imagens

---

3 História Mundial do Teatro. [tradução Maria Paula v. Zurawski, J. Guinsburg, Sérgio Coelho e Clóvis Garcia]. São Paulo; Perspectiva, 2006 (3º edição); trecho da p.13.

4 Poética, de Aristóteles, aqui usada na versão encontrada em domínio público no Brasil.

que reproduzem objetos. A contemplação delas os instrui, e os induz a discorrer sobre cada uma, ou a discernir nas imagens as pessoas deste ou daquele sujeito[5]".

Os rituais primitivos também são outras das origens possíveis do teatro, especialmente as cerimônias em honra aos deuses para a fertilidade na colheita. Dos índios Cherokees para a produção de milho na América do Norte aos agricultores japoneses em honra do arroz, dentre muitos outros, estes rituais previam uma elevação do homem ao trato mágico com os deuses (ou com o Deus único), em busca da resolução de problemas cotidianos, como os de alimentação. O aumento crescente da complexidade desses ritos despertou a necessidade de se instaurar uma espécie de interpretação rudimentar, que, evoluindo ao longo dos séculos, vai dar origem ao teatro como conhecemos hoje.

É interessante notar que, como escreve Margot Berthold, o "encanto mágico do teatro se encontra na capacidade inexaurível de apresentar-se aos olhos do público sem revelar seu segredo pessoal[6]". Tanto os xamãs primitivos, os líderes religiosos ou os dançarinos mascarados entravam num sistema que pertencia a outra realidade que não aquela dos homens. Converter essa realidade em teatro pressupunha em duas coisas:

1ª) a elevação do artista acima das leis que governam a vida cotidiana, sua transformação no mediador de um vislumbre mais alto;

2ª) a presença de espectadores preparados para receber a mensagem desse vislumbre[7].

Destas duas pressuposições se tira os elementos constituintes do teatro, que pesquisadores da área costumam apontar como sendo três: texto, ator e o público. Diz, por exemplo, o teórico brasileiro Sábato Magaldi que "o fenômeno teatral não se processa sem a conjunção dessa tríade. É preciso que um ator interprete um texto para um público, ou, se quiser alterar a ordem, em função da raiz etimológica, o teatro existe quando o público vê e ouve ator interpretar um texto.

---

5 Este trecho e o anterior são encontrados no capítulo IV da Poética, "Origem da poesia. Seus diferentes gêneros", trecho 2 e 5.

6 BERTHOLD (2006, p.13).

7 Ibid., p.13.

Reduzindo-se o teatro à sua elementaridade, não são necessários mais que esses fatores[8]".

Em trabalhos mais recentes, porém, costuma-se colocar dois elementos a esta tríade: o tempo e o espaço. O teatro sempre se realiza em um determinado período de tempo – uma hora, seis horas, dias - e num tipo de espaço, que tanto pode ser um palco italiano de um teatro tradicional como uma praça no centro de uma cidade. Pesquisadores da intersecção do teatro e das linguagens digitais como Leonardo Roat e Thiago Silva de Jesus acrescentam estes dois elementos a tríade pois eles são "os mais substancialmente transmutados nesse jogo da incorporação/inclusão das novas mídias e tecnologias digitais pelas práticas e fazeres teatrais[9]".

Tendo estes três (ou cinco) elementos, o teatro "acontece" quando surge uma convenção, espécie de acordo entre o público que está diante de um ator e o ator que está diante de um público. Ambos estabelecem uma ficção possível; "isto que se está passando não é uma verdade, mas uma convenção, uma outra 'realidade' que está se formando aqui" . Convenção que, uma vez estabelecida entre os atores e o seu público, revela-se não completa, mas parcial, aberta a mutações - pois se fosse total os atores jamais surpreenderiam os espectadores.

A diferença entre as formas primitivas de teatro e as mais avançadas que hoje perduram são, basicamente, o número de acessórios – de linguagem, técnicos - disponíveis para que essa "outra realidade" seja criada. Os povos primitivos criavam figurinos com o que tinham no cotidiano – como peles e ossos de animais, máscaras que imitavam aquilo que caçavam. Hoje, constroem-se cenários com projeções de vídeos e imagens em três dimensões, roupas das mais variados e modernas fibras sintéticas; guardados os milênios que separam estas duas realidades, o princípio de que esses elementos estão ali para auxiliar a instauração da "realidade" do teatro não são muito diferentes (ou seriam?).

---

8 MAGALDI (1998, p.8).

9 Leonardo e Thiago são pesquisadores da Unisul, de Santa Catarina, e o texto inserido está no artigo "Presente em "Romeu e Julieta na rede: por uma reterritorialização das artes cênicas na pós-modernidade" (ver ROAT, JESUS, 2011).

2. DEUS EX MACHINA: NASCIMENTO DA MÁQUINA TEATRAL

A expressão *deus ex machina* (de origem latina, significa literalmente o "deus que desce numa máquina") é hoje mais conhecida como um recurso dramatúrgico do que propriamente uma técnica. Mas se isso acontece é porque existem milhares de anos de evolução dos artefatos cênicos que separam o presente das primeiras tragédias gregas que consolidaram o teatro no Ocidente, das quais o *deus ex machina* tem sua origem. Conta o pesquisador francês Patrice Pavis, em Dicionário de Teatro, que "em certas encenações de tragédias gregas (especialmente Eurípedes), recorria-se a uma máquina suspensa por uma grua, a qual trazia para o palco um deus capaz de resolver, 'num passe de mágica', todos os problemas não resolvidos[10]". Era uma forma – não se sabe se oriunda das possibilidades técnicas da época ou se propulsora dessas – de resolver o conflito arquitetado na trama, que muitas vezes andava a passos largos a uma história sem resolução aparente.

Eurípedes (480-406 a.C), prolífico autor grego de pelo menos 18 tragédias, entre elas "Medeia", "As Bacantes", "As Mulheres de Troia" e "Electra", é considerado o pai desse artifício. O funcionamento em "Electra" explica bem o mote do *deus ex machina*. A trama da peça – não confundir com a versão homônima escrita por outro dramaturgo grego, Sófocles, quase no mesmo período, entre 409 e 413 a.C – trata da vingança de Electra e seu irmão Orestes contra Clitemnestra, mãe dos dois e casada com o rei de Argos, Egisto, por sua vez assassino de Agamenon, pai de Electra e Orestes. Depois de um longo tempo fora da cidade, Orestes retorna e, junto com sua irmã, cumpre seu destino de matar Egisto. Quando chega a vez de matar a mãe, Orestes hesita, e é Electra que o encoraja a seguir adiante com o plano, empurrando uma espada em sua garganta - um ato que instila neles uma enorme sensação opressora de culpa. No fim da peça surgem os irmãos

---

10 PAVIS, Patrice. Dicionário de Teatro. São Paulo; Perspectiva, 1996 (3° edição); p. 92.

deificados de Clitemnestra, Castor e Polideuces (também chamados de Dióscuros), que dizem a Electra e Orestes que sua mãe recebeu uma punição justa e instruem-nos sobre como expiar sua culpa e purgar suas almas do crime.

Os Dióscuros são o recurso *deus ex machina* da trama. Eles aparecem sobre a casa da protagonista para anunciar o fim da história e oferecer uma espécie de "conforto" ou "caminho" para diminuir a culpa de Electra e seu irmão Orestes. Tecnicamente, os Dióscuros apareciam no palco (*proskenion*, o proscênio, que fica na frente da cena, entendida na época como cenário) através de uma máquina suspensa por uma grua. Os atores que representavam estes eram içados por esta grua, que os levavam a uma altura consideravelmente mais alta de que a dos outros atores. Fazia assim com que a plateia, no *teatron* (arquibancadas em semi-círculos concêntricos de 270 graus), os visse como "deuses" chamados a resolver o conflito.

Como o teatro grego é, ainda hoje, a base do que se chama de teatro no Ocidente, nada mais natural que o *deus ex machina* tenha sido, também, uma técnica elementar na cultura que se criou em torno das artes cênicas. Foi reproduzido, apropriado e alterado por diversas correntes de teatro posteriores à grega; dos melodramas e comédias, que se popularizaram com o recurso da volta de uma personagem no desfecho da peça para solucionar a trama, até pelo diretor e dramaturgo alemão Bertold Brecht, na primeira metade do século XX, que usou o subterfúgio em trabalhos como "Ópera de três vinténs" e "A Alma boa de Setsuan" de forma irônica, "'concluir sem concluir', para conscientizar o público de sua faculdade de intervenção na realidade social[11]". É um recurso que, no caso de Brecht, critica o absurdo que é finalizar uma vida por ordem de uma intervenção milagrosa sem nenhuma explicação lógica, uma observação que tanto poderia valer para atentar o público das decorrências do acaso quanto para dizer que só a presença ativa de cada um na construção da sua realidade o salvará do final milagroso a ser decidido num "lance de sorte" por um Deus.

Como um aparato técnico no teatro, o *deus ex machina* instaurou a presença da máquina em cena, entendida como uma "materialização

---

11 Ibid., p.92.

cênica, outrora apavorante, e hoje derrisória, do princípio do maravilhoso (voar, deslocar-se, desaparecer)[12]". A estrutura era constituída de roldanas e um guindaste, manipuladas por alguns homens que não apareciam para o público, que içava ao alto personagens ou trazia novos elementos para o "desfecho mágico" da peça.

Vale lembrar que o teatro grego de então era bastante mais simples que o visto nos palcos de hoje. Para se ter uma ideia, as tragédias eram produzidas por apenas dois ou três atores - que poderiam se revezar e interpretar mais personagens através do uso de máscaras diferentes, geralmente em feições maiores que a normal para que os espectadores de longe pudesse enxergar a cena. Além deles, contava-se ainda com o coro, influência dos ditirambos (hinos cantados por cortejos de diversos homens em homenagem à Dioniso) que originaram o teatro grego, espécie de "comentaristas" dos episódios que se passavam nas peças; e o corifeu, chefe do coro que servia como narrador da história, por vezes dialogando com os atores. Diante dessa quantidade mínima de elementos, é de se imaginar o certo barulho que a erupção do *deus ex machina* tenha causado na cena grega antiga.

3. FEZ-SE A LUZ ELÉTRICA: APPIA, CRAIG, FULLER

A preocupação com a luz no teatro é tão antiga quanto o próprio teatro. Na Grécia, por exemplo, a iluminação era sempre realizada com luz natural – pois não havia nenhum aparato tecnológico que permitisse outra opção. Os espetáculos aconteciam todos durante o dia, do nascer ao cair do sol, raramente avançavam a noite, e os teatros onde eles eram apresentados normalmente ocupavam encostas de morros, lugares mais adequados à construção das arquibancadas de pedra onde o público – sempre numeroso, chegando até a 17 mil pessoas nos teatros maiores, como o de Epidauro - assistia às apresentações.

Na Idade Média, as tragédias e comédias a céu aberto tão comuns na Grécia dão lugar a dois tipos principais de espetáculos: os dramas litúrgicos, comandados pela Igreja Católica, e os autos, primeiramente religiosos e num segundo momento também profanos,

---

12 Ibid., p.232.

que satirizavam justamente a fé católica reinante. Alguns desses dois tipos de peças passaram a, além de encenados nas praças públicas, ser apresentados também dentro de igrejas, castelos e lugares que cada vez mais lembrariam o que se reconhece hoje como um teatro. Nestes locais, a iluminação deixava de contar só com a luz solar e passava a ter o auxílio do primeiro elemento técnico usado para este fim no teatro: as velas - que, a partir da Idade Média, evoluem para diferentes tipos de tochas, archotes, candelabros, lampiões e outros recursos que a necessidade de melhor visualização das peças pelo público criava ou adaptava dos elementos técnicos nascentes[13].

Esta breve citação da história da iluminação no teatro para por aqui para falar da verdadeira revolução tecnológica que foi o início do uso da eletricidade nas artes cênicas. A professora e pesquisadora da UFRGS Marta Isaacson afirma que "foi notadamente graças ao advento da eletricidade e com ela a utilização da iluminação elétrica que, a partir do final do século XIX, novos empregos do espaço se tornaram possíveis e, em decorrência, novos modelos de atuação surgiram[14]".

A história oficial conta que a luz elétrica surgiu com o inventor estadunidense Thomas Edison (1847-1931), que em 21 de outubro de 1879 anunciou a criação da primeira lâmpada de incandescência com filamento de carbono. A ideia de energia elétrica não era nova na época; muitas pessoas já trabalhavam na área buscando desenvolver formas de usar a eletricidade para a iluminação, mas esbarravam na durabilidade dos materiais usados e no alto custo dos equipamentos. O mérito de Edson foi usar uma haste de um material simples e barato, o carvão (carbono), que, aquecida pela corrente elétrica, passava a emitir luz no vácuo formado dentro de uma ampola de vidro, onde a haste estava inserida. Com a facilidade de obtenção dos materiais para sua construção, a lâmpada incandescente, como era chamada, começou a ter seu uso doméstico popularizado, substituindo aos poucos a luz dos lampiões a gás. Surgiram as redes elétricas de iluminação, limitadas

---

13 A dissertação de Laura Maria de Figueiredo - Luz: a matéria cênica pulsante – apresentada em 2007 no mestrado em Artes Cênicas da USP, traz diversas informações sobre estes elementos pré-eletricidade utilizados na iluminação e está disponível, na íntegra, neste endereço: http://ow.ly/5Yc96.

14 ISAACSON (2008, on-line).

inicialmente aos centros urbanos, mas logo popularizada nos Estados Unidos e no restante do mundo. Até o final do século XIX, a luz elétrica já havia se tornado comum nos grandes teatros mundiais; "em 1902 o *Prinzregententheater* [conhecido teatro alemão, localizado em Munique e inaugurado em 1901], já usando quatro cores diferentes para efeitos cênicos, tinha 1.542 pontos de luz em cena (entre ribalta, refletores, fixos, torres, etc)[15]".

A luz elétrica trouxe grandes transformações estéticas no teatro. A mais visível de todas dizia respeito ao próprio palco; "até então, tanto o palco quanto a plateia eram costumeiramente iluminados por velas, e, em função do uso da perspectiva nos cenários, via de regra os atores tinham de ficar bem na frente do palco, onde a luz era bem mais intensa, graças à colocação de mais velas ao longo da ribalta", diz a crítica teatral e tradutora Bárbara Heliodora[16]. Com a luz elétrica a iluminar igualmente o palco, ele ganhava nuances que poderiam ser visualizadas pelos espectadores.

Vieram as decorrências: a cenografia iniciou a fazer uso de móveis reais, não mais pictóricos, representativos do real, pois agora eles poderiam ser vistos com alguma precisão; os atores começaram a se utilizar de objetos com importância na ação, pois tudo que faziam poderia ser notado pelo público; a separação entre palco e plateia tornou-se mais visível, com a diferença do aparato de luz específico destinado à peça e do arrumado para a plateia. O palco, em suma, passou a se tornar uma realidade tridimensional e integrada à cenografia, aumentando consideravelmente as possibilidades de complexidade do teatro.

O recurso da eletricidade na iluminação passou a ser um dos aspectos principais na erupção dos movimentos do final do século XIX, particularmente no Realismo. Neste, ajudou a fazer do palco um lugar diferente dos grandes palácios e castelos, os mais comumente representados nos cenários; uma peça poderia se passar numa simples casa burguesa, com cadeiras, mesas e armários que agora seriam vistos com mais clareza pela plateia e fariam parte do "jogo" de cena com

---

15 HELIODORA, Bárbara. O Teatro explicado aos meus filhos. Rio de Janeiro; Agir, 2008; p.120.

16 Ibid., p.86.

os atores. "Era possível agora fazer uma família se sentar à mesa para uma refeição, por exemplo, com móveis verdadeiros em cena, e com a possibilidade de as marcas aproveitarem toda a extensão do palco", escreve Heliodora[17].

A dramaturgia também se diferencia; retrata mais situações cotidianas e menos questões épicas. "Como o novo público burguês não tinha muita paciência para grandes problemas trágicos, o casamento, o adultério, o divórcio, tudo visto pelo prisma do dinheiro, passaram a ser os temas favoritos do teatro realista", afirma Heliodora, que completa: "Aparece, então, a peça bem feita, que, na verdade, tem como sua principal característica apresentar problemas não muito profundos, com soluções calculadas para deixar a plateia satisfeita, muitas vezes contente por se sentir mais sensata ou boa do que os personagens da trama[18]". Era o nascimento de um tipo de teatro que, hoje, predomina nas salas de espetáculo no Brasil (e mundo) afora.

Na virada do século XIX para o XX, dois nomes ligados ao simbolismo merecem destaque na complexificação do uso da luz elétrica no teatro e na sua integração com a cenografia: Adolphe Appia e Edward Gordon Craig. O suíço Appia, nascido em Genebra em 1862 e falecido na França em 1928, é um dos primeiros a pensar a luz como instrumento de linguagem, não mera função na peça. Cenógrafo e iluminador, ele propõe a subversão do cenário realista, que tenta mostrar a realidade tal como é, por aquele que sugere mais do que representa; a troca do bidimensional da época por um tridimensional, mais afeito ao modo como os atores se colocam em cena. Para isso, constrói cenários com planos inclinados, blocos pesados, cubos, telas e escadas que "dão ponto de apoio aos atores e, ao mesmo tempo, são obstáculos contra os quais estes devem lutar[19]". Nesse jogo de sugestões entre os atores e o cenário, a luz ganhava destaque; passava a ter a função de esculpir e modular as formas e os volumes da cena, provocando o aparecimento e o desaparecimento dos atores e da

---

17 Ibid., p.90.

18 Ibid., p.87.

19 Em TELLO, Nerio; RAVASSI, Alejandro. Historia del teatro para principiantes. Buenos Aires; Era Nasciente, 2006; p. 117. Tradução livre do espanhol.

cenografia, num jogo de luz e sombras espessas e difusas[20]. Como escreve a historiadora Margot Berthold, "Appia atribuiu à luz uma tarefa que até então o teatro não fizera nenhum uso, ou seja, lançar sombras, criar espaço para produzir profundidade e distância[21]".

Nascido na Inglaterra dez anos depois de Appia, Edward Gordon Craig compartilhava do mesmo preceito do suíço: "o corpo humano está dispensado do empenho de procurar a impressão da realidade, porque ele próprio é a realidade[22]". Craig radicaliza a sugestão simbolista na cena; chega a tirar todos os elementos do palco, passando só a trabalhar com cortinas brancas, que se tornavam coloridas a partir dos feixes de luz com filtros de várias cores utilizados nos refletores. Criava, assim, iluminações mágicas e fantasmagóricas que, anos depois, seriam traços do expressionismo, tanto no teatro do francês Jean Cocteau quanto no cinema alemão da década de 1920.

Craig radicalizava, também, na imaginação para a cena. Desenhava "supermarionetes" para atuar nos palcos baseado na ideia de que "o homem não é o melhor suporte para o pensamento humano[23]", já que, segundo o inglês, "o ator traz emoções difíceis de serem controladas pelo seu excesso de egocentrismo[24]". Suas ideias, assim como as de Appia, esbarravam na tecnologia da época e na própria utopia do pensamento; "os desenhos de Craig para a cenografia de uma montagem de "Macbeth", ainda que lindos, sugeriam um cenário que teria de ter uma altura correspondente a um prédio de 14 andares[25]". Por conta disso, tanto Craig quanto Appia hoje são reconhecidos como à frente do seu tempo, pessoas que pensavam muito além das possibilidades da prática; "a novidade de suas ideias e a falta de uma tecnologia adequada para sua realização impediram uma plena realização tanto a um quanto ao outro[26]".

---

20 Em TOLENTINO, Cristina. Os pioneiros na dramaturgia centrada do ator. 200?, on-line.

21 BERTHOLD (2006, p. 470).

22 Ibid., p. 470.

23 TELLO, RAVASSI (2006, p.116).

24 TOLENTINO, (200?, on-line).

25 HELIODORA (2008, p.118).

26 Ibid., p. 118.

Contemporânea de Appia e Craig, a dançarina Loie Fuller (1862-1928) provocou uma revolução parecida aos cenógrafos e iluminadores europeus, só que na intersecção da dança com a iluminação. Loie criava coreografias a partir da relação entre o seu figurino - metros de seda estruturados por uma armação que lembrava asas - e a iluminação dos feixes coloridos de luz, projetadas em sua roupa. "O branco da seda era, durante os espetáculos, banhado por diferentes holofotes de luz colorida que variavam de cor no ritmo de seus passos. Os holofotes eram estrategicamente colocados de forma a esconder a fonte de luz, dando a impressão de que a cor vinha da própria seda", escreveu a arquiteta e designer de luz Marta Felizardo[27].

São poucos os registros da dança da Fuller, mas os que existem são impactantes. Quando foi morar na França, em 1892, a dançarina se aproximou dos Irmãos Lumière, pais do recém-nascido cinema, que fizeram três filmes em película da performance de Fuller. O mais conhecido deles é *"The Serpentine Dance"*, de 1899, que, em menos de um minuto, mostra a mágica troca de cores do vestido de Fuller, numa rara integração entre corpo e tecido que ainda pode ser visto hoje, na internet[28].

Com seus experimentos com a luz, inicialmente nos Estados Unidos e depois na França, Fuller trouxe inovações para o palco cênico. São criações registradas por elas alguma das primeiras misturas de gelatinas para os refletores, que possibilitaram que a luz transforme de cor com apenas a adição de uma folha de papel (a gelatina), e sais luminescentes, usados para criar efeitos diversos na luz. O respeito da comunidade científica francesa pela dançarina lhe rendeu o convite, aceito, para membro da Sociedade Francesa de Astronomia[29].

Tanto no teatro quanto na dança do final do século XIX e início do XX, a luz elétrica foi o impulso de diversas mudanças estéticas

---

27 Em FELIZARDO, Marta. O início da iluminação cênica. 2011. (ver referências).

28 O link para o vídeo é http://www.youtube.com/watch?v=UkT54BetFBIE. Ele foi colorido a mão, frame a frame, já que o cinema veria a popularização de filmes a cores apenas a partir do final da década de 1920.

29 Estas informações estão colocadas no texto "The Early Moderns", uma versão abreviada de um tutorial de CD-Rom criado pelos pesquisadores estadunidenses Lynner Conner, Susan Gillis e Patrick S. Tseem, disponível em http://www.pitt.edu/~gillis/dance/loie.html.

que seriam consolidadas nas décadas seguintes, no surgimento das vanguardas históricas (Cubismo, Surrealismo, Dadaísmo, Futurismo), que, por sua vez, originariam diversas possibilidades abstratas e cada vez menos figurativas da luz no palco. A entrada da tecnologia digital, a partir da década de 1970, vai potencializar consideravelmente as possibilidades da iluminação e consolidá-la como um elemento hoje praticamente indissociável da linguagem cênica.

4. RICHARD WAGNER E A OBRA DE ARTE TOTAL (GESAMTKUNSTWERK)

Antes de pular de vez para o século XX, vale destacar um conceito do final do século XIX que influenciaria fortemente o teatro das próximas décadas e que, ainda hoje, é considerado uma das primeiras referências consolidadas da ideia de síntese de diversas formas artísticas: a *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total), de Richard Wagner.

Nascido em 1813 em Leipzig, na Alemanha, Wagner se formou músico e atuou num primeiro momento como compositor de óperas convencionais, ao gosto da época, com destaque para *"Rienzi"*, apresentada em 1842. Neste período, já escrevia também o texto dos "libretos", em verso, e dirigia a encenação, além de compor a parte musical, sendo um dos primeiros na história a ter o controle total de sua obra, da concepção à realização. Mais tarde, o envolvimento com a política - especialmente na revolução que propunha a unificação dos então independentes estados alemães, em 1849 – fez surgir os primeiros ensaios teóricos e filosóficos de Wagner.

Em "Arte e Revolução", um desses ensaios datado de 1849, Wagner trata sobre algumas das motivações de sua nova empreitada artística. Descreve o processo que levou a arte – e também a cultura e a educação – a se tornar "escrava da indústria", um declínio que havia começado com a divisão da tragédia grega nos segmentos de arte que a compunham, e havia continuado na Idade Média, onde o Cristianismo, com sua elevada dose de culpa e autopiedade, havia

reduzido o potencial criativo do homem[30]". Sua ideia era, então, fazer uma obra de arte total, que visasse usar todos os recursos artísticos disponíveis para produzir um espetáculo que apelasse a todos os sentidos, e assim tornar a arte novamente essencial e rica, como na Grécia.

É de outro desses ensaios, "A obra de arte do futuro", de 1850, uma explicação que serviria de base para sua obra a partir dali: *"O verdadeiro objetivo da arte é universal, cada qual animado por um verdadeiro impulso artístico que procura alcançar, através do desenvolvimento completo de sua capacidade individual, não uma glorificação de uma capacidade individual, mas a glorificação na arte da humanidade em geral. A mais alta obra de arte coletiva é o drama, ele está presente em sua plenitude somente quando cada variedade artística, em sua plenitude, está presente nele. O verdadeiro drama pode ser concebido somente como resultado de um impulso coletivo de todas as formas de arte para se comunicar da maneira mais imediata com o público, cada forma artística individual pode se revelar como completamente inteligível a este público somente através de uma comunicação coletiva, juntamente com outras formas de arte. No drama, o objetivo de cada variedade artística individual é completamente alcançada somente pelo entendimento mútuo e a cooperação inteligível de todas as variedades artísticas[31]"*.

Um experimento importante na busca dessa obra total foi a tetralogia "O Anel de Nibelungo", quatro óperas baseadas na mitologia nórdica e germânica que levaram vinte e seis anos para serem finalizadas por Wagner. Tal qual os dramas do teatro grego, o ciclo é modelado com três tragédias e uma peça satírica: *Das Rheingold* ("O Ouro do Reno", 1853-1854), *Die Walküre* ("A Valquíria", 1854-1856), *"Siegfried"* (1856-1857 e 1864-1871) e *Götterdämmerung* ("Crepúsculo dos Deuses", 1869-1874). As quatro óperas – ou "dramas musicais", como o autor preferiu chamar para diferenciá-las da na época desprestigiada ópera – tinham os "atores cantores" representando

30 Trecho adaptado de "Mito e Música em Wagner e Nietzsche", de Luis Cláudio Moniz (2007, p. 101).

31 Citação de Wagner retirada de DUDEQUE (2009, on-line).

na frente da orquestra e uma cenografia que tentava representar (ou criar a ilusão de) um ambiente realista, com uma complexidade no jogo de cena até então pouco vista nos palcos da época.

Como se pode imaginar, a dificuldade da execução da tetralogia completa, que apresentadas em sequência durariam cerca de quinze horas, era gigantesca. Tanto que motivou Wagner a pensar na construção de um local mais apropriado aos seus objetivos de proporcionar uma completa imersão do público no espetáculo, com possibilidade de escurecimento total das luzes, liberdade para efeitos sonoros, rebaixamento da orquestra e reposicionamento dos assentos. Foi assim que, em 1876, nasceu o *Bayreuth Festspielhaus* (Teatro do Festival de Bayreuth), construído especialmente para os trabalhos de Wagner na pequena cidade alemã onde o compositor viveu até o fim de sua vida, em 1883. O teatro foi inaugurado, claro, com a primeira apresentação integral de "O Anel de Nibelungo", dando início a um festival anual em que são apresentadas as obras da Tetralogia do Anel até hoje, com ingressos disputados em filas de espera que podem demorar anos[32].

Assim como Appia e Craig, as ideias de Wagner foram limitadas consideravelmente pela técnica do século XIX e pelo próprio caráter utópico que, à época, elas adquiriam perante a prática. Embora pensasse em uma até então inédita junção de música, poesia, cenografia, iluminação, arquitetura, pintura e representação dramática, sua concepção de cada uma dessas artes era ainda limitada, quando havia uma concepção específica. A cenografia e a pintura, por exemplo, não apresentavam inovações em relação a outras obras; a primeira ainda usava de artifícios para mover os personagens em cena oriundo do barroco dos séculos XVII e XVIII, enquanto que a pintura ainda era meramente figurativa, representando a realidade em "telões" de pano onde o cenário era desenhado, num típico esforço das montagens da época. Já a iluminação trazia alguns elementos do simbolismo que Appia e Craig potencializariam nas próximas décadas. "Wagner introduz certo estilo de iluminação simbólica em que uma determinada atmosfera do drama é simbolizada por uma iluminação específica",

---

32 Segundo informações do site oficial (http://www.bayreuther-festspiele.de) e da Wikipedia, são 58 mil ingressos anuais para uma demanda de mais de 500 mil pessoas.

escreve o professor de música da UFPR Norton Dudeque[33]. Além disso, continua Dudeque, "ele se utiliza do *leitmotiv* musical, onde uma determinada ideia musical acompanha um personagem durante a ópera inteira. (..) Transpondo esta ideia para a iluminação, determinados personagens são identificados com um certo tipo de iluminação, dando ao cenário um pretenso caráter realista[34]".

Os pesquisadores ingleses Randall Packer e Ken Jordan, em *"Multimedia: From Wagner To Virtual Reality"* (sem tradução para o português), afirmam no livro que "Wagner estava convencido que os diferentes ramos das artes – música, arquitetura, pintura, poesia e dança – poderiam alcançar novas dimensões poéticas quando colocados a serviço do teatro, o qual ele considerava a mídia ideal para realizar suas ideias visionárias"[35]. As pinturas cênicas, os efeitos de iluminação e a música tinham a pretensão de representar um mundo inteiramente "virtual", onde o proscênio pudesse ser visto como interface para o universo do palco, experiência mais acentuada com a construção do Teatro de Bayreuth nos moldes que queria o alemão. A pesquisadora de teatro e mídias digitais Jaqueline Raymundo escreve que "a aproximação de totalidade da obra total seria como um prenúncio para a experiência de realidade virtual", uma iniciativa que "soa como um presságio que ilumina as noções contemporâneas das novas mídias[36]".

O ideal wagneriano de abraçar a complexidade de todos os ramos da arte em uma só obra foi continuada por diversos artistas nas primeiras décadas do século XX, como Antonin Artaud, Arthur Rimbaud, Vsevolod Meyerhold, Erwin Piscator, Bertold Brecht, entre outros tantos. Acreditava-se que a experiência moderna não poderia ser expressa adequadamente sob a rigidez das fronteiras tradicionais entre as disciplinas, uma discussão que, com a evolução tecnológica

---

33 DUDEQUE (2009, on-line).

34 Ibid, on-line.

35 Trechos do livro citado de SOUZA RAYMUNDO, Jaqueline. Interações: o humano entre o digital e a cena, 2010. A referência do livro original é PACKER, Randall; JORDAN, Ken (editores). Multimedia: From Wagner To Virtual Reality, London and New York: Norton and Company, 2001.

36 Ambos trechos presentes em SOUZA RAYMUNDO (2010, p.7).

e social do século XX, só cresceria em importância. Inclusive, nas décadas seguintes a questão estaria colocada como uma das principais no debate do pós-modernismo e de outros termos – hibridismo, convergência, modernidade líquida - que tomariam de assalto os anos 1980, 1990 e 2000 e chegariam a hoje como, talvez, a principal discussão teórica e prática no campo das artes, comunicação, cultura, sociologia, história...

5. AS VANGUARDAS HISTÓRICAS, HAPPENING & PERFORMANCE

A virada do século XIX para o XX trouxe a consolidação de novos inventos – fotografia, telégrafo, lâmpada elétrica, automóvel, telefone, cinema – que começaram a transformar consideravelmente a vida em sociedade, e com a arte não seria diferente. As possibilidades abertas por Wagner na junção de todas as formas de arte numa só obra total talvez sejam pequenas perto das transformações que o século XX colocaria no mundo artístico, a começar pelo próprio estatuto do que seria arte, para sempre questionado a partir do urinol de Marcel Duchamp (1887-1955), um objeto "comum", de uso cotidiano, colocado como obra de arte numa galeria francesa, em 1917, apenas com a assinatura do seu suposto "autor", R. Mutt (pseudônimo de Duchamp). Outra discussão colocada ainda nas vanguardas históricas (nome a que se costuma referir movimentos como o Futurismo, Cubismo, Surrealismo e Dadaísmo) teria profunda relação com as artes cênicas nas décadas seguintes: a ideia de "interação" na obra artística.

Os momentos históricos colocados até aqui buscavam novas formas de explorar a relação entre artista e expectador, mas não havia a ideia de questionar essa relação; tanto a luz elétrica quanto a ideia de obra de arte total não propunham questionar o que seria um espectador ou um artista, pois estas duas posições estavam "definidas" desde sempre numa espécie de "acordo tácito" entre as partes. O início do século XX vê a transformação deste acordo: se Duchamp pode colocar um objeto qualquer como obra numa galeria, eu também posso; se estou fazendo "arte" com isso, então eu também sou um

"artista"; e se eu também sou um "artista", por que haveria de ter um palco para separar eu de outro "artista" colocado neste palco? Por que eu, como "artista", não posso estar no palco a interagir nesta mesma obra?

Os "ismos" europeus do início do século trazem estas provocações, conscientes ou não, para junto de suas obras. No Futurismo, movimento criado na Itália a partir da publicação do Manifesto Futurista pelo poeta Marinetti em 1909, as "Noites Futuristas (*seratas*)" eram uma grande mistura de música, teatro, poesia e artes visuais que frequentemente terminavam em brigas e prisões. Em 1912, os futuristas russos – poetas e pintores como Vladímir Maiakóvski, Vielimir Khlébnikov, Aleksiéi Krutchônik, Vassíli Kamiênski e David Burliuk - faziam apresentações pelas ruas de São Petersburgo, Moscou, Odessa e Kiev com os rostos pintados, usando cartolas, jaquetas de veludo, brincos nas orelhas e rabanetes ou colheres nas casas do botão, provavelmente chocando os russos de então. Os dadaístas de Paris, comandados pelo romeno Tristan Tzara e pelo francês André Breton, eram ainda mais irônicos em suas peregrinações artísticas, como conta Jorge Glusberg[37], pesquisador e curador de arte, no livro "A arte da performance", sobre um passeio do grupo na igreja *Saint-Julien-le-Pauvre*, centro de Paris, em 1921:

"Umas cinquenta pessoas se juntam para a visita, que transcorreu sob uma forte chuva. Breton e Tzara ficaram provocando o público com discursos, Ribemont-Dessaignes se faz de guia – diante de cada coluna ou estátua ele lê um trecho, escolhido ao acaso, do Dicionário Larrouse. Depois de uma hora e meia os espectadores começam a se dispersar. Recebem então pacotes contendo retratos, ingressos, pedaços de quadros, figuras obscenas e até notas de cinco francos com símbolos eróticos".

As três manifestações descritas nos últimos parágrafos, na Itália, Rússia e França, proporcionavam, além de choque nas "plateias" que as assistiam, questionamentos importantes no *status quo* da arte: há necessidade de um "palco" para as apresentações artísticas? "Arte" precisa ser algo intocável feito por gênios reclusos inspirados por lindas donzelas, como no romantismo? Existe a obrigação de um suporte – quadro, tela, palco - para arte? Por que o próprio corpo não pode

37 GLUSBERG, Jorge. A arte da performance. São Paulo; Perspectiva, 1987; p.20.

ser sujeito e força motriz de sua arte, como nos antigos rituais que originaram o teatro?

Nas décadas seguintes, as *seratas* futuristas e as manifestações dos dadaístas, dentre outras atividades semelhantes em movimentos como a Bauhaus alemã e o surrealismo francês e espanhol, deram origens a "diversos filhos" melhor acabados. O *happening* foi um deles, iniciado a partir do final da década de 1950 como uma atividade proposta e realizada pelos artistas e participantes, utilizando-se do acaso, do imprevisto e do aleatório para produzir uma situação, ou ação, sem necessariamente ter que "contar uma história", ou "produzir um significado". Em 1959 o termo ganharia o mundo a partir de "18 *happenings* em 6 partes", obra de Alan Kaprow[38], pintor estadunidense, apresentada na Reuben Gallery, de Nova York, que foi assim descrito por Jorge Glusberg em "A arte da performance":

"O salão está dividido em três salas por paredes de material plástico semitransparente. Em cada uma delas, há cadeiras para o público e o espaço onde atuarão os artistas. Cada parte da performance consiste em três happenings que se desenvolvem simultaneamente e cujo começo e fim são anunciados por toques de sino. Os espectadores podem mudar de sala, obedecendo, porém, às instruções que receberam, por escrito, ao entrarem na galeria. Uma dessas instruções era que não deveriam aplaudir até o final da peça. Ao final da segunda e quarta partes é feita uma pausa de 15 minutos. A duração total da obra é de uma hora e meia. Os seis performers executam ações física simples, episódios da vida cotidiana – por exemplo espremer laranjas – e leitura de textos ou cartazes. Também há monólogos, produção de filmes e slides, música com instrumentos de brinquedo, ruídos, sons e pinturas no 'local marcado'[39]".

O *happening* se construiu como uma expressão artística distinta, baseada na intersecção das artes e na espontaneidade da participação do público, durante a primeira metade do século XX. Além da contribuição dos movimentos de vanguarda, o músico poeta, pintor, dramaturgo e filósofo John Cage (1912-1992) foi parte fundamental dessa história. Conhecido hoje como um dos pioneiros da música eletrônica e da pesquisa com música aleatória e de instrumentos não

---

38 Mais informações sobre Kaprow e outros nomes citados aqui no Glossário, ao fim do livro.

39 GLUSBERG (1987, p.33).

convencionais, Cage andava, no final da década de 1940 e início da de 1950, particularmente atraído por métodos que pudessem abrir as portas para uma maior participação da audiência, especialmente se os métodos encorajassem uma percepção aumentada da experiência subjetiva. Nessa busca ele compõe "4'33"" (1952), um concerto em três movimentos em que nenhuma nota era tocada; a composição consistia nos barulhos que a plateia produzia enquanto o músico entrava na sala, sentava-se ao piano e ia embora.

A experiência radical chocou o cenário musical da época e também preparou o terreno para a apresentação de *"Untitled Event"* (Evento sem título), dois anos depois. Desta vez, a ideia era híbrida: tratava-se uma fusão de música, teatro, poesia, pintura e dança com o objetivo de criar uma sexta linguagem, diferente de todas as outras. Participaram do evento Cage, a bailarina Merce Cunningham, o pintor Robert Raushcenberg, o pianista David Tudor e os poetas Mary Richards e Charles Olsen. Num espaço retangular, preparado de forma que as cadeiras do público ficassem dispostas em quatro triângulos, Cage subiu numa cadeira e leu primeiro um texto sobre a relação entre música e o zen-budismo e, depois, fragmentos de um ensaio do filósofo Johannes Eckart. Em seguida, "executou uma composição com o uso do rádio. Também em cima de uma cadeira, Olsen e Richards leram seus versos; Rauschenberg, cujos quadros estavam pendurados em diversos pontos no teto, escutava discos num velho gramofone enquanto Tudor, o pianista, tocava um solo num piano 'preparado'. Nesse tempo, Merce Cunningham e seus colaboradores dançavam, enquanto eram perseguidos por um cachorro. O evento contou também com projeção de slides e filmes[40]". Tendo *"Untitled Event"* (1955) quase as mesmas características de "18 *happenings* em 6 partes", talvez ele só não seja considerado pela "história oficial" um *happening* por que o termo não havia sido cunhado ainda.

Tanto em *"Untitled Event"* quanto em "4'33"", a ideia de Cage parecia deslocar dos artistas à única responsabilidade do resultado da obra e, também, de borrar a cada vez mais borrada divisão entre a obra de arte e a audiência. Duas características estas que Allan Kaprow, aluno de composição do próprio Cage na New School for Social

---

40 Ibid, p. 26.

Research em Nova York, saberia aproveitar para criar o *happening*, ao usar a improvisação e a espontaneidade das pessoas que participavam do acontecimento como parte fundamental da "obra artística". Uma declaração assinada por cinquenta autores de *happening* da América, Europa e Japão é um belo e raro exemplo de uma tentativa de definição da atividade:

"Articula sonhos e atitudes coletivas. Não é abstrato nem figurativo, não é trágico nem cômico. Renova-se em cada ocasião. Toda pessoa presente a um happening participa dele. É o fim da noção de atores e público. Num happening, pode-se mudar de "estado" à vontade. Cada um no seu tempo e ritmo. Já não existe mais uma "só direção" como no teatro ou no museu, nem mais feras atrás das grades, como no zoológico[41]".

A década de 1960 foi terreno fértil para as experimentações radicais do *happening*. A popularização do rock'n'roll, as experiências com drogas lisérgicas, a revolução sexual e os protestos contra a Guerra do Vietnã e a repressão nos governos criaram um ambiente propício à experimentação de sensações e linguagens. Foram, de certa forma, os anos da realização de projetos culturais e ideológicos alternativos lançados na década anterior - da literatura *beat*, que propagava o "cair fora" da sociedade e ir para a estrada buscar a libertação *zen*, ao rock'n'roll, criado por negros do sul dos Estados Unidos no final de 1950 e tomado como a trilha sonora da juventude branca e rebelde dos 1960. Dentre estes projetos, o *happening* se incluía como uma "nova" linguagem artística representativa da movimentação cultural da época, uma atividade que trazia a quebra dos preceitos de separação entre público e artista e que buscava na experimentação – ao vivo, em muitas cores e em muitas atividades ao mesmo tempo – a sua essência.

Da evolução do *happening*, naturalmente caótico e não raro indecifrável, surge a performance, como uma forma de *happening* um pouco mais organizada e sem necessariamente contar com a interação do público. Ainda nos anos 1960, nomes como Yves Klein, o grupo Fluxus e o alemão Joseph Beuys participam de acontecimentos onde a força motriz que produz a arte é o corpo do artista, mais do que a interação com o público onde ela é produzida.

---

41 Trecho da declaração retirado de GLUSBERG (1987, p.34).

"Salto no Vazio" (1962), do francês Yves Klein, é o primeiro exemplo que seria computado na posterior historiografia da performance. Trata-se de Klein fotografado no instante em que salta de cima de um muro para a calçada, de braços abertos, como se fosse se esborrachar no chão – exemplo clássico do artista sendo o protagonista de sua obra e a própria obra em si.

Nos anos seguintes, diversas performances ao redor do mundo - especialmente na Europa, nos Estados Unidos e no Japão - popularizariam o termo. Entre estes pioneiros estão a japonesa Yoko Ono (1933-), então integrante do Fluxus, e sua *"Wall piece for orchestra"*, realizado também em 1962, um "concerto" onde três artistas batem a cabeça na parede por alguns segundos; e o alemão Joseph Beuys (1921-1986), que em 1965 faz *"How to Explain Pictures to a Dead Hare"* na Galeria Schamela de Dusseldorf, cidade alemã onde vivia - performance que, por sua importância, merece um parágrafo à parte.

"How to Explain Pictures to a Dead Hare" trazia o artista com o rosto coberto por mel e folhas douradas caminhando pelo salão da Galeria Schamela, onde estavam expostos seus próprios desenhos e pinturas à óleo, a carregar nos braços uma lebre morta. Depois de percorrido o salão, ao final da caminhada, Beuys se sentava num canto e falava: "Mesmo uma lebre morta tem mais sensibilidade e compreensão intuitiva que alguns homens presos a seu estúpido raciocínio[42]". Depois da fala, continuava a explicar, no ouvido do animal em seu colo, o significado das obras em exposição.

Como percebe-se pelo parágrafo acima, à primeira vista é difícil decifrar ou conceituar a performance, uma linguagem naturalmente avessa a rótulos de qualquer estirpe. Jorge Glusberg tenta, pelo menos, buscar a diferença da performance para o *happening* ao escrever que trabalhos como o do grupo Fluxus, Joseph Beuys e Yves Klein "mostram a dissolução do *happening* em modalidades retóricas mais sustentadas, nas quais a presença física do artista cresce de importância até se tornar parte essencial do trabalho (…). É necessário transformar o artista na própria obra[43]".

---

42 Trecho da fala de Beuys retirado de GLUSBERG (1987, p.38).

43 Ibid., p.39.

A partir da sua consolidação no campo artístico, no início dos anos 1970, a performance ganha certas características - como o fato de poder acontecer em qualquer lugar e ter qualquer tempo de duração - e certas ramificações mais extremas, da qual a *body art* é o principal exemplo. A performance opta por manter a tríade característica do teatro (pessoa, texto – entendido como narrativa, não necessariamente como texto escrito – e público), mas relativiza o espaço cênico e usa qualquer recurso para dar a sua "mensagem". Ela acaba sendo o resultado de uma longa batalha no campo artístico, que tem início na Grécia e passa por alguns dos momentos tratados aqui, de libertar as artes de qualquer caráter ilusório ou artificial. Ou, ainda, produto de uma necessidade humana de unir em vez de dividir, hibridizar e confundir em vez de compartimentar e explicar, de transformar vida em arte e arte em vida. E para isto acontecer foram necessários longos séculos e décadas até que, na década de 1960, novos suportes tecnológicos e novas mídias – como o gravador de som e o de vídeo - surgissem "para ampliar os recursos da fotografia, do cinema e do disco, possibilitando um registro mais completo das informações perceptivas emitidas pelo artista[44]", o que se consolidaria nas décadas seguintes através do uso das mídias e chegaria a um novo capítulo na historia humana com o digital, temas da próxima parte deste trabalho.

Vale destacar que tanto a performance quanto o *happening* tornaram-se expressões hoje independentes de outras artes. Especialmente no caso da performance, diversas teorias e práticas tencionam ao limite o conceito e a forma de sua linguagem, aproximando-a mais das galerias e museus de arte contemporânea do que dos palcos ou estruturas cênicas. A busca por uma sofisticação na linguagem cênica iniciadas por Wagner, Appia, Craig, Brecht, dentre tantos outros que se perderam no caminho da história, desdobrou-se em diversas linguagens novas que hoje convivem num mesmo grande espaço de experimentação artística. Convivência que também ajudou a preparar nossa sensibilidade para as novas (e radicais) experiências que o advento da tecnologia digital está trazendo para o presente.

---

44 GLUSBERG (1987, p.46).



CAPÍTULO DOIS: MÍDIAS E CULTURA DIGITAL NO TEATRO

Costuma-se dizer que a matéria-prima do teatro é a presença, o encontro físico entre um grupo de pessoas (atores e espectadores) em um determinado lugar (palco) num espaço de tempo. Da junção destes elementos se "instaura" o teatro; a representação de mundos, personagens, hábitos, costumes e narrativas passa a ser outra realidade, que pode ser diferente daquela cotidiana dos espectadores – como na maioria das peças de teatro onde a pessoa se senta numa cadeira confortável e assiste ao espetáculo– ou a mesma dos espectadores, mais comum em *happenings* e performances, onde o ator age na realidade do espectador e o convida a interagir e a participar nela.

A necessidade da presença ao vivo, do olho no olho e do calor compartilhado entre os corpos, tida como impossível de reproduzir, é o que poupava as artes cênicas dos ventos da cultura digital que há tempos já varreram discos, fotografias, filmes e os tornaram disponíveis a cliques de mouse diante de uma tela de computador. Pois de alguns bons anos para cá os ventos se tornaram furacão e atingiram o teatro; as possibilidades da internet, auxiliada pela cada vez mais desenvolvida nanotecnologia digital, estão conseguindo relativizar até a presença, a experiência física do olho no olho e do calor trocados entre os corpos presenciais.

Com a rede mundial dos computadores, estar em algum lugar deixou de ser apenas uma condição real, física, para ser também uma condição virtual, digital. Os corpos passaram a ter a possibilidade de se digitalizarem, serem transformados em uma série de números binários que podem ser transportados via cabos de fibra ótica para diversos cantos do planeta, não como um teletransporte, mas como cópias potencialmente infinitas; um corpo vira número, que viaja, viaja, e se transforma em corpo de novo, em outro lugar, via computador. Se aos corpos é permitida a possibilidade de digitalização, ao teatro também? Poderia o olho no olho e o calor do tête à tête ser transformado em número e reproduzido em diversos lugares ao mesmo tempo e ainda continuar a ser teatro? Poderia haver, assim, um teatro digital?

É partindo destas diversas questões que este capítulo inicia, com a intenção de mostrar uma visão panorâmica do estado da arte da discussão sobre teatro e as tecnologias digitais. Para iniciar a jornada, vale voltar ao período pré-internet para continuar o trabalho de resgatar os diálogos do teatro com a tecnologia na história e começar esta parte, portanto, de onde parou a anterior: as décadas de 1960 e 1970, início do *boom* do uso de mídias no teatro, quando aparecem diversas práticas experimentais que deram origem a um poderoso conceito para explicar o(s) teatro(s) contemporâneo(s): o teatro pós-dramático.

1. MÍDIAS E TEATRO PÓS-DRAMÁTICO

Como já foi dito aqui, o teatro soube aproveitar as novas tecnologias de seu tempo quase de imediato, da luz elétrica à fotografia e o gravador de som. Sua natureza híbrida facilitou e continua facilitando isso; “desde a *mechané* antiga até o *high-tech* contemporâneo, o prazer no teatro sempre significou também prazer com uma mecânica, satisfação com o que dá certo, com a precisão maquinal. Desde sempre houve um aparato que simula a realidade

com auxílio da técnica não só do ator, mas também do maquinário teatral[44]".

Acontece que o maquinário eletrônico e digital ganha um novo capitulo a partir da segunda metade do século XX. É o início de um período de expansão dos meios de reprodução técnico industriais (jornal, foto, cinema, rádio, televisão e meios eletrônicos de difusão), que, sendo cada vez mais baratos e menores, passam a ter seu uso alastrado para além de grandes empresas com muito dinheiro a investir. Na década de 1960, por exemplo, surgem as primeiras câmeras de vídeo com bateria acoplada, que permitiam um ganho de mobilidade que até então era inexistente nas caras e pesadas câmeras utilizadas nos estúdios de televisão. Como é decorrente na história da arte, na esteira da comercialização e antes mesmo da popularização do novo artefato já aparecem artistas usando-o de maneira experimental – caso do coreano Nam June Paik, que dá início a videoarte em 1965, quando grava com sua precária *Sony Portapak* a caminhada do Papa Paulo VI por Nova York, e exibe no mesmo dia em um café de *Greenwich Village*, bairro da cidade[45].

Com o início da comercialização dos aparelhos de vídeo – tanto de reprodução, como o videocassete, quanto as câmeras de bateria acoplável e mesmo as de filme, como o Super-8 – e de aparelhos sonoros portáteis como o walkman, criado pela Sony japonesa em 1979, o uso de mídias passa a adentrar o cotidiano social planetário. É a chamada "cultura das mídias", termo que a pesquisadora e professora brasileira Lucia Santaella cunhou em 1992 para designar a cultura que se distinguia da até então dominante cultura de massas por possibilitar a escolha de produtos alternativos àqueles que as grandes redes de comunicação ofereciam à sua "massa" de consumidores. Como explica Santaella, "são essas tecnologias, equipamentos e linguagens criadas

---

44 LEHMANN, Hans-Thies. Teatro pós-dramático. São Paulo; Cosaic & Naify, 2007; p.374.

45 June Paik obteve sua Portapak – primeiro sistema de câmera com bateria acoplada desenvolvido - antes mesmo do primeiro modelo, a *Sony Video Rover*, ter ido para o mercado, em 1967. Como ele conseguiu isso é algo que fica para as histórias lendárias da arte, assim como o fato de Andy Warhol, segundo alguns, ter realizado uma mostra de vídeo underground produzidos com câmeras do tipo semanas antes de Paik gravar o Papa, na mesma Nova York de 1965.

para circularem neles que nos arrancaram da inércia da recepção de mensagens impostas de fora e nos treinaram para a busca da informação e do entretenimento que desejamos encontrar[46]".

Se parece difícil entender, no contexto atual, a quebra que foi o advento destas mídias na rotina das pessoas, imagine que, antes do videocassete, da televisão a cabo (ou mesmo do controle remoto, que aos preguiçosos facilitou a troca de canais), ou do *walkman* e dos gravadores de fita, eram escassas as possibilidades de escolha do que ver e ouvir. Você teria que torcer pela boa vontade das redes de televisão, das emissoras de rádio, das gravadoras, dos estúdios de cinema, das lojas de discos, da programação dos cinemas para poder escolher aquilo que poderia lhe agradar. A simples invenção do videocassete, por exemplo, já provocava uma pequena mudança na passividade reinante; ali estava um instrumento que permitia mexer na programação que lhe era imposta, gravando um programa que lhe agradasse para ver, rever e passar adiante em outro momento. Ainda continuava a depender da boa vontade das redes de televisão em exibir uma produção audiovisual de qualidade, mas já havia um pequeno chamado a ação e ao compartilhamento, ao invés da mera inércia da recepção.

Diante desse contexto de transformações é que surge o conceito de teatro pós-dramático, do alemão Hans-Thies Lehmann. O teatro até então essencialmente "dramático", baseado no texto, cede terreno à imagem, ao uso de tecnologias midiáticas e digitais e a incorporação de referências explícitas de áreas como a dança, as artes visuais, o cinema e a performance. É como se fosse uma resposta do teatro à cultura midiática de que fala Santaella; frente as novas possibilidades narrativas intermidiáticas e fragmentadas oriunda das novas tecnologias, eis novas formas de ação teatral. Ou, ainda, uma extensão ao teatro da estética pós-moderna que predominou a partir dos anos 1960, que se aproveita das potencialidades tecnológicas para dialogar com o passado e ironizar o culto ao antigo, relativizando os elementos tidos como essenciais numa obra de arte.

Segundo Lehmann, o conceito de pós-dramático acompanha uma mudança de percepção na sociedade; é a troca da fruição

---

46 Trecho adaptado de "Cultura e artes do pós-humano", de Lucia Santaella (2003, p.15-16).

linear-sucessiva por uma simultânea e multifocal; “uma percepção ao mesmo tempo mais superficial e mais abrangente tomou lugar da percepção centrada, mais profunda, cujo paradigma era a leitura do texto literário. A leitura lenta, assim como o teatro pormenorizado e vagaroso, perde seu status em face da circulação mais lucrativa de imagens em movimento[47]”. O acesso às imagens televisivas dos mais variados canais, aos sons das nascentes rádios segmentadas e do underground oriundo das novas estéticas caseiras, somado com as transformações sociais e sensoriais decorrentes das experiências políticas da década de 1960 e 1970, dentre outros diversos fatores, constroem este contexto de aceleração da percepção.

É assim que, neste cenário, a ideia do texto como norma essencial para a montagem teatral perde espaço para uma prática intermidiática e multimidiática aparentemente sem limites. Como explica o teórico alemão, “agora existem lado a lado: um teatro de imagens, que na linha da tradição da ‘obra de arte total’ adota todos os registros das mídias; um ritmo de percepção altamente intensificado, segundo o modelo de estética de vídeo; mera presença do ser humano, sempre parecendo ‘lenta’ em termos comparativos; o jogo com a experiência do conflito entre o corpo presente e a manifestação imaterial de sua imagem dentro de uma mesma encenação[48]”.

O termo teatro pós-dramático proposto por Lehmann em seu livro homônimo, que teve sua primeira edição na Alemanha em 1999, “pegou” no campo das artes cênicas. Na teoria, rendeu diversos estudos, artigos e ensaios que critica, aceita e complexifica (quando não tudo junto) o conceito, mas jamais deixa incólume a tentativa de buscar uma teoria para entender o fragmentado teatro de hoje – basta uma procura no Google pelo termo para ter noção da abrangência do conceito. Dentre estes estudos, destacam-se dois livros brasileiros: “O Pós-dramático: um conceito operativo?”, organizado pelos professores J. Guinsburg e Sílvia Fernandes, uma compilação de artigos de pesquisadores, diretores e técnicos na busca de um diálogo

47 LEHMANN (2007, p.17).

48 Ibid., p.368.

com o pós-dramático[49] publicado pela editora Perspectiva em 2008; e "Teatralidades Contemporâneas", de Sílvia Fernandes, também da Perspectiva (2010), reunião de ensaios onde a professora utiliza o conceito do alemão (e também de outros teóricos) para entender a cena contemporânea brasileira[50].

Como prática, Lehmann explica que o teatro pós-dramático tem origem nas vanguardas do final do século XIX e início do XX - especialmente em nomes como Gordon Craig, Antonin Artaud, Alfred Jarry, Gertrude Stein, Bertold Brecht, dentre outros - e aparece de vez a partir dos anos 1970 e 1980, com o florescer da cultura das mídias. Alguns dos diversos exemplos do pós-dramático citados pelo teórico alemão são grupos como o *Performance Group*[51], de Richard Schechner (1934-) - que vai originar o *Wooster Group* em 1980, ambos nos Estados Unidos; o catalão *La Fura Dels Baus*[52] e o francês *Thêatré du Soleil;* dramaturgos e diretores de vanguarda, como o alemão Heiner Müller (1929-1995) e o estadunidense Richard Foreman (1937-); e encenadores hoje fundamentais na cena contemporânea, caso do inglês Peter Brook (1925-), do canadense Robert Lepage (1957-) e, especialmente, Robert (ou Bob) Wilson (1941-) – que, tendo como característica principal produzir um teatro calcado em imagens mais do que em narrativas lineares, é citado por Lehmann em quase todo o livro como um dos "pontas de lança" do conceito do teatro pós-dramático.

Na busca de um diálogo brasileiro com o conceito, o professor da USP Marcio Aurélio Pires de Almeida traz como exemplos, no artigo

---

49 Contribuem com textos para o livro os professores e críticos de teatro Luiz Fernando Ramos e Sérgio Sálvia Coelho; o ator, pesquisador e diretor Matteo Bonfitto; a diretora e professora Cibele Forjaz; o compositor e músico Lívio Tragtenberg; além do próprio Hans-Thies Lehmann. FERNANDES, Sílvia; GUINSGURG, Jacó (orgs). O Pós-dramático: um conceito operativo?. São Paulo; Perspectiva, 2008.

50 FERNANDES, Silvia. Teatralidades Contemporâneas. São Paulo; Perspectiva, 2010.

51 Mais informações sobre o *Perfomance Group* e outros grupos, diretores e encenadores citados aqui no Glossário.

52 O *La Fura* se destacaria também como um dos pioneiros do teatro digital, especialmente a partir do Manifesto Binário, escrito em 2008 e publicado logo a seguir neste livro.

"A encenação no pós-dramático in *terra brasilis*[53]", duas peças do Teatro Oficina, "Galileu" e "Na Selva das Cidades" - ambos textos de Bertold Brecht, montados no início dos anos 1970 - e "Agreste", escrito pelo diretor e dramaturgo pernambucano Newton Moreno e dirigido por Márcio Aurélio em 2004. Outros[54] apontam as peças da Cia Sutil de Teatro, do diretor Felipe Hirsch, como um bom demonstrativo do pós-dramático em cena, especialmente nas adaptações da cia. criada em Curitiba dos textos do dramaturgo Will Eno, como "Thom Pain/Lady Gray", e em peças como "Avenida Dropsie" – nesta, em determinado momento há a projeção de imagens em um telão transparente localizado entre os atores e a plateia, num uso explícito da linguagem e da mecânica do cinema no teatro.

Talvez o mais correto a dizer hoje é que as características do pós-dramático estão tão entranhadas na linguagem cênica que fica difícil de dizer onde e quando elas não aparecem. Em peças de grupo de experimentação de linguagem, a não obediência cega ao texto, o uso de elementos de outras áreas (cinema, dança, performance, etc), a interpretação mais livre dos atores – onde a compreensão do que se vê não é instantânea - e o diálogo com as várias mídias são características que aparecem no cotidiano dos palcos brasileiros. Mesmo o teatro comercial, onde o experimental cede espaço ao entretenimento fácil do público, há uso de artifícios pós-dramáticos, mostrando que o conceito de Lehmann – ou a interpretação que se deu a ele hoje – está assimilado.

[Antes de continuarmos, vale aqui um parágrafo de ressalva. Ademais de ser um conceito importante, não cabe neste trabalho problematizar o uso do pós-dramático como "válido" ou não para refletir algumas características da cena contemporânea. Como escreve a professora Sílvia Fernandes, "o conceito vem juntar-se a uma série de nomeações que, há pelo menos três décadas, tenta dar conta da pluralidade fragmentária da cena contemporânea[55]". Se ele consegue ou não dar conta dessa cena contemporânea é discussão para

---

53 Artigo presente no já citado neste capítulo FERNANDES, Sílvia; GUINSGURG, Jacó (orgs).

54 Cita-se aqui especialmente CAMATI (2010) e ZANOTTI (2010); ver referências.

55 FERNANDES, Sílvia. Teatros pós-dramáticos, artigo que abre o livro supracitado (FERNANDES, GUINSBURG, org., 2008); p.11.

outros seminários e debates, e não será surpreendente se nunca houver um consenso sobre essa questão; uma das principais características do mundo de hoje é, justamente, a dificuldade de nomenclaturas "totalizantes", que coloquem cada área em sua devida caixinha de conhecimento. O que é de particular interesse nesse trabalho é o fato de que o conceito de Lehmann joga algumas luzes para apreender as múltiplas teatralidades do presente. Ajuda na compreensão da fragmentária estrutura sob qual as artes cênicas estão envolvidas hoje e, também, no entendimento de sua relação próxima a uma cultura onde a proliferação das mídias alterou o modo de percepção da sociedade, que trouxe a imagem para junto do texto na primazia do comando da apreensão sensorial da informação.]

2. ALGUNS USOS DAS MÍDIAS NO TEATRO

Ao conceituar e discutir o conceito em longas 435 páginas de sua obra, Lehmann também faz uma relação de usos das mídias no teatro pós-dramático, uso esse que deixa de ser mero elemento acessório para ser importante e, algumas vezes, até fundamental na encenação – sem que, entretanto, deixe-se de se falar em teatro. *[Ainda que o alemão tratasse do uso das mídias dentro do conceito de teatro que discutia, toma-se aqui a irresponsável liberdade de usar suas categorias para além do pós-dramático, pois a divisão é didática na compreensão da relação das mídias com todo o amplo espectro do teatro]*.

São quatro os tipos de usos apontados[56]:

_ *uso ocasional,* que não define de modo fundamental a concepção de teatro; é mero aproveitamento da mídia;

_ *como inspiração,* quando a estética ou forma da peça é inspirada em um ou vários elementos da linguagem das mídias, sem que a técnica midiática necessariamente desempenhe um grande papel nas próprias montagens;

_ *constitutivas* de certas formas de teatro, onde as mídias entram como fator fundamental da concepção do espetáculo;

_ *videoinstalação;* quando teatro e arte midiática (ou videoarte) se encontram.

Na sequência em que propõe esta divisão, Lehmann já

56 LEHMANN (2007, p.377).

solta um alerta para a ideia de "linguagem midiática" no teatro: "É relativamente destituída de interesse a mera utilização do meio para uma representação 'mais fiel', mais cheia de efeitos ou mais clara. Certamente há um efeito quando rostos de atores são ampliados por meio de uma imagem de vídeo, mas a realidade teatral é definida pelo processo de comunicação, que não se altera de maneira fundamental pela mera adição de recursos. Só quando a imagem de vídeo se encontra em uma relação complexa com a realidade corporal começa propriamente uma estética midiática do teatro[57]".

Em outras palavras, pode-se dizer que o teórico alemão aponta que nem sempre a adição do recurso midiático significa a adoção deste como *elemento* de linguagem. Com a facilidade de uso de recursos multimídias e a expansão que a internet propicia da tecnologia digital, ficou mais fácil usar destes recursos – e aí servem como exemplos desde uma projeção de imagens aleatórias no cenário até a chamadas ao vivo de Voz sobre IP (conhecido como VoIP) por programas como Skype, passando pelo uso de serviços de SMS de celular para intervir na ação dos atores. Mais do que significar uma interferência na concepção da peça, alguns destes usos podem representar apenas certo exibicionismo digital, como se mostrasse aos espectadores o quão "antenadas" a produção e direção do espetáculo está com as novas tecnologias midiáticas.

Dito isso, é fácil de concluir que não é nenhuma novidade ver o uso ocasional de qualquer tipo de mídias em uma peça. Para ficar com alguns exemplos, podemos falar na aplicação da tecnologia midiática no uso de imagens projetadas no fundo do cenário de forma a dialogar com o que ocorre no palco; na transmissão no palco de um trecho da ação da peça filmado em vídeo; na gravação por câmeras do que acontece no palco, imagens que se transformam, com um pequeno *delay*, em projeções em grande escala dentro do próprio espetáculo, como acontece em "Calígula" (1996), do grupo holandês *Het Zuidelijk*, citado por Lehmann em seu livro como exemplo de uso ocasional de mídia; dentre outros inúmeros casos que o leitor pode encontrar se quiser procurar nas peças dos palcos brasileiros e internacionais a que tem acesso.

57 Ibid., p.377.

[Hoje em dia fica difícil até mesmo de apontar algum espetáculo que não usa nenhum tipo de recurso midiático. O contato cotidiano com elas – do telefone à televisão, passando pelo cinema, fotografia ou a que a pesquisadora Lúcia Santaella chama de "mídia das mídias", o computador – influencia a nossa maneira de perceber e conceituar a realidade. Num período onde a estética pós-moderna impera, com aberturas a distintas áreas e a tendência à hibridização de tudo, parece ser cada vez mais natural usar o recurso das mídias na arte - e com o teatro não poderia ser diferente.]

Há outro caso que aproxima ainda mais as artes cênicas do uso ocasional das mídias: a gravação em vídeo do espetáculo. Neste caso, há dois tipos de situação mais comum: a primeira é a mera gravação da peça, onde a força da câmera atropela a dramaturgia original, resultando num produto conhecido como "teatro filmado", mais uma necessidade do que um desejo dos grupos e companhias – já que, na maioria dos festivais de teatro brasileiro, exige-se que se apresente uma gravação em vídeo do espetáculo para concorrer ao festival. A outra situação é a dos chamados "filmes de teatro", em que é realizada a gravação do espetáculo (com ou sem a presença dos espectadores) e, posteriormente, trabalha-se o produto a partir de uma estética cinematográfica, evidenciada especialmente pela possibilidade de edição dos planos e uso de recursos como o *zoom*. Aqui, há uma preocupação um pouco mais estética do que funcional, de criar um produto diferenciado em vez de um registro histórico do momento – o que, na maioria dos casos, tem também um fim comercial, já que estes novos produtos, filmes de teatro, são normalmente vendidos como itens artísticos.

Em uma sociedade abarrotada de mídias, o uso da linguagem destas (televisão, cinema, videoclipe, rádio) também serve de *inspiração* para o teatro. Lehmann aponta algumas características para o emprego de uma linguagem inspirada pelas mídias: "a vertiginosa alternância de imagens, o ritmo de conversação abreviado, a *gag* das comédias televisivas, alusões ao entretenimento trivial da televisão, a estrelas do cinema e da TV, citações da cultura pop, dos filmes de entretenimento e dos temas veiculados pela publicidade midiática[58]". E explica que

---

58 Ibid., p.380.

estes procedimentos são pós-dramáticos "na medida em que os temas, *gags* ou nomes citados não são expostos nos moldes de uma dramaturgia coerente, mas servem como frases em um ritmo musical, como elementos de uma colagem de imagens[59]".

São inúmeros os exemplos de teatro inspirados na linguagem das mídias. No Brasil, poderíamos agrupá-los em dois grandes grupos: as peças inspiradas nas linguagens das novelas da Rede Globo, uma reprodução de esquetes - normalmente melodramáticas ou de comédia - que costuma agradar ao imenso público acostumado a assistir televisão no Brasil; e os espetáculos pop, recheados de citações à cultura musical e cinematográfica (normalmente oriunda dos países de língua inglesa) em que, de novo, a Cia. Sutil de Teatro é um dos mais destacados exemplos no Brasil, especialmente em espetáculos como "A Vida é Cheia de Som e de Fúria" e "Trilhas Sonoras de Amor Perdidas" - a primeira se trata de uma adaptação do livro do escritor inglês Nick Hornby, "Alta Fidelidade", texto conhecido pelo fetiche por listas de música, que, não por acaso, é o tema principal da segunda peça.

Originária do teatro dos Estados Unidos, o fenômeno do *Stand-up Comedy* ("comédia em pé"), no qual o comediante se encontra normalmente sozinho no palco sem nada mais que um microfone, é um raro exemplo do efeito inverso, ou seja, do teatro inspirando a linguagem midiática. De natureza simples, o *stand-up* encontrou vazão na internet - especialmente em sites como o YouTube - e alimentou a fama de diversos atores e comediantes que fizeram seu nome na rede e partiram para buscar o sucesso nas mídias "tradicionais", rádio, cinema, televisão. Alguns conseguiram arrebanhar ainda mais seguidores, outros não; o certo é que eles passaram a ocupar espaços em praticamente todos os canais de TV aberta no Brasil. Também fortaleceram uma linguagem pop calcada na rapidez das esquetes, nas inúmeras citações ao mundo do entretenimento e na colagem de referências cotidianas a partir de imagens fáceis, identificáveis por todos.

A ressalva que o teórico alemão faz para o teatro diante dessa colagem de imagens rápidas inspiradas na linguagem midiática é a

---

59 Ibid., p.380.

recorrente trivialidade que elas carregam. "De modo paradoxal, pela riqueza de possibilidades disponíveis chega-se a um estreitamento do repertório de temas e de universos de imagens. Tudo o que não é dado totalmente novo volta a desaparecer imediatamente. (...) Se apenas o mais recente de hoje cedo serve para encontrar entendimento ou funcionar como sinal de reconhecimento, resta então perguntar se a falta de todos os espaços de relação mais amplos impedirá toda expressão que pretenda estabelecer ligação com a história, com períodos anteriores[60]".

Segundo Lehmann, a dependência – ou a inspiração excessiva - das mídias pode trazer a falta de linguagem ao teatro e resultar numa dramaturgia à la carte, que não pretende mais construir grandes contextos de figuras, narrações ou temas como antes. Parece mais sensato dizer que, mais do que o término de uma linhagem de milênios de história no teatro, o que parece haver é a diminuição de "aura de importância" dos grandes temas e narrações diante do advento de um contexto novo, radicalmente fragmentado e diferente de outros períodos na história. Já o desconhecimento da história – e a consequente menor ligação com esta no teatro - parece menos ter a ver com a proliferação das mídias (e da tecnologia digital) e mais com a forma com que esta história está sendo ensinada nas bases, com métodos que parecem não conseguir acompanhar a evolução do presente.

Por fim, o que Lehmann traz como as mídias sendo *constituintes* de certas formas de teatro é o uso delas circulando dentro do teatro, e não no seu exterior. É a utilização, por exemplo, do vídeo para integrar atores em cena num espaço paralelo ao da ação central, não apenas como documento, mas como extensão cognitiva do palco. Ou então no uso do vídeo também como condutor de uma narrativa cênica, no qual a realidade do palco é mostrada lado a lado, tanto em questão física quanto de produção de sentidos, com a midiática. As mídias entram como elemento central tanto da concepção do espetáculo quanto na apreensão dele pelos espectadores na plateia. Nessas situações, é comum da maquinaria do palco estar visível; "o funcionamento técnico da montagem é exposto abertamente: cabos,

60 Ibid., p.382.

aparelhos e instrumentos não são escondidos com pudor, mas integrados na representação como objetos de cena[61]", diz Lehmann. As mídias passam a ser "teatralizadas", ou seja, se tornam material constituinte da encenação e, como tais, devem servir à representação do teatro.

Ainda que bastante didática e interessante, para por aqui a discussão das divisões de uso das mídias no teatro. Parece complicado separar e categorizar com rigor o que seria um uso *ocasional* de mídias ou um uso destas como fator constitutivo da linguagem cênica utilizada. Não raro, a presença de um tipo de recurso como as projeções de "Calígula" na montagem do grupo holandês *Het Zuidelijk*, citado por Lehmann, ou de câmeras sendo usadas e mostradas pelos atores, pode interferir na estética da concepção da peça – se a ponto de ser um uso apenas ocasional, como aponta Lehmann, ou fundamentar a linguagem utilizada é algo que não conseguirá aqui discutir sem ocupar páginas e páginas possivelmente polêmicas, o que não é bem o objetivo.

3. ATORES + BITS, EIS UM TEATRO DIGITAL

Não se sabe ao certo quem, onde e quando se ouviu pela primeira vez falar em "teatro digital". É provável que, em algum momento da história recente, o uso de mídias digitais no teatro tenha levado alguém a pensar em "teatro digital" como aquele que usa-se dessas mídias no palco, provavelmente como mais um elemento a entrar no caldeirão multimídia de linguagens que constitui o teatro desde os gregos. Duas das primeiras menções a um "teatro digital" como uma nova linguagem, em vez de a tecnologia digital entra como elemento fundamental na concepção da estética da cena, aparecem com destaque na última década: a primeira é a pesquisa de Nadja Masura, professora da Universidade de Maryland, nos Estados Unidos que, num artigo apresentado em 2002, propõe uma robusta definição do que seria este tal teatro digital, a partir da diferenciação (ou agrupamento) de outros conceitos circundantes. E a outra é o "Manifesto Binário", escrito em 2008 pela companhia catalã *La Fura*

61 Ibid., p.383.

Dels Baus, caracterizada pela mistura de elementos e linguagens em seus espetáculos.

Deixemos a ordem cronológica por um instante e falamos primeiramente do mais recente, o Manifesto Binário, este texto a seguir:

"Manifesto Binário"

Teatro digital é a soma entre atores e bits 0 e 1, movendo-se na rede.

Atores no teatro digital podem interagir a partir de tempos e lugares diversos… As ações de dois atores em dois tempos e lugares diversos correspondem na rede a infinitos tempos e espaços virtuais.

No século 21, a concepção genética do teatro (da geração ao nascimento da cena) será substituída por uma organização de atividades interativas e interculturais.

Teatro digital se refere a uma linguagem binária conectando o orgânico com o inorgânico, o material com o virtual, o ator de carne e osso com o avatar, a audiência presente com os usuários da internet, o palco físico com o ciberespaço.

O teatro digital da La Fura dels Baus permite interações em palcos dentro e fora da rede, inventando novas interfaces hipermidiáticas. O hipertexto e seus protocolos criam um novo tipo de narrativa, mais próxima dos pensamentos ou sonhos, gerando um teatro interior em que sonhos se tornam realidade (virtual). A internet é a realização de um pensamento coletivo, orgânico e caótico, que foi desenvolvido sem hierarquia definida. O teatro digital se multiplica em milhares de representações, em que os espectadores podem colocar imagens de suas próprias subjetividades, por meio de mundos virtuais compartilhados.

Será que o teatro digital vai perpetuar a Pintocracia? Será que a Vaginocracia eventualmente vencerá? Ou será que ambas se juntarão em perfeita harmonia 0-1?

No teatro digital, a abstração absoluta coexiste com o retorno ao corpo, que pode ter uma dimensão sadomasoquista – tanto quanto uma dimensão sensual, angelical ou orgiástica; ou talvez uma mistura de todas elas.

Por definição, o ato teatral envolve um excesso, um excedente de performance. É o prazer de mostrar e ser mostrado. Uma sensação de identificação é estabelecida entre o ator e a plateia. Como essa identificação

funciona no teatro digital? Como uma mão se encaixa numa luva? Como uma extensão de um ser? Pela integração na rede?

A tecnologia digital torna possível o antigo sonho de transcender o corpo humano. Assim, o ciberespaço pode ser habitado por corpos com um novo invólucro de representação, entre a subjetividade e a materialidade.

Temos que deixar nossa própria pele para chegar a uma referência comum de percepção. Os papéis do ator, do autor e da plateia tendem a se misturar.

A cultura digital não significa mais uma tecnologia de reprodução, mas a produção imediata. Enquanto no passado a fotografia dizia "era assim", congelando um instante, a imagem digital diz no presente "é assim", unindo o ato real, o teatro, o aqui e agora.

O teatro digital permite que a imagem se altere de uma configuração para outra, atual e virtual, deixando-a em diversos planos: um ícone da síntese que sempre será HUMANO[62].

Vale resgatar um pouco da história do *La Fura* para entender melhor o porquê desse manifesto. Criado em 1979 em Barcelona, o grupo começou pequeno, com espetáculos de rua por cidades da Catalunha, na Espanha, que traziam práticas de circo, escalada e funambulismo. Quatro anos depois, em 1983, estreou nos palcos aquele que seria um marco do *La Fura*, *"Accions"*, espetáculo que consolidou dois elementos que passariam a caracterizar a *linguagem furera*: utilização de espaços insólitos para as apresentações e uma ação provocativa e polêmica dos atores para com os espectadores, com o uso de elementos sexuais e de violência para causar uma espécie de fricção com o público. A principal cena de *"Accions"* mostrava a destruição de um carro à marretadas por atores vestidos apenas com tapa-sexo.

Com *"Suz/O/Suz"*, de 1985, e *"Tier Mon"*, de 1988, acrescentaram a sua *linguagem furera* a utilização de numerosos recursos cênicos (música, dança, pirotecnia, artes visuais, performance) e consolidaram de vez a intenção de provocar uma simbiose entre ator e público, todos a se fundir numa mesma criação coletiva. A partir daí, já conhecidos em

62 O texto foi escrito em duas versões, espanhol e inglês. A tradução livre desta versão é de Lucas Pretti e foi originalmente publicada no site do Teatro para Alguém (ver Referências).

todo o mundo, o *La Fura* complexificou seus cenários, com recursos de uma tecnologia cada vez mais avançada, e agigantou-se em suas intervenções - o que culminou no convite para realizar a cerimônia de abertura dos Jogos Olímpicos de Barcelona, de 1992, transmitida para mais de 500 milhões de pessoas via televisão. De um modesto grupo de espetáculos intensos e controversos baseado na interação com o público, o *La Fura* tornou-se também, no início dos anos 1990, um grupo especializado em mega intervenções para milhares de pessoas. Em paralelo, começou a trazer com frequência elementos de alta tecnologia em suas produções – caso de *"Work in Progress 97"*, em que o grupo criou uma performance on-line que reuniu artistas simultaneamente em diversas cidades, e *"ØBS"*, de 2000, baseado em *"Macbeth"*, de Shakespeare, peça que se utilizou de imagens em 3D e videoconferência.

Ao longo dos anos, o grupo catalão foi desenvolvendo a ideia da simbiose de todas as artes, consolidada com a criação, dentro do grupo, de linhas de trabalho para cada tipo de linguagem – hoje são oito linhas, entre ópera, cinema, teatro, videoarte e cenografia. Quando se deu a erupção do digital no cotidiano global, foi natural o *La Fura* abraçar com carinho a novidade: era a concretização das possibilidades de simbiose entre ator e público que sempre caracterizaram o trabalho do grupo. O digital ainda trouxe novas questões que o coletivo catalão, pelo seu histórico, passaria a encarar com naturalidade: os *bits* em diálogo com a carne, o ciberespaço a incluir o espaço físico, a narrativa cada vez mais fragmentada a partir do hipertexto e das múltiplas mídias.

Nesse contexto, o "Manifesto Binário" surge, em 2008, como uma carta de princípios do grupo para com a cultura digital. Ele aponta, dentre outras questões, para a incorporação da vivência das múltiplas presenças como uma realidade cotidiana, do dia a dia de milhões de pessoas. E se estas pessoas convivem de modo natural com a presença física, corporal, ao mesmo tempo que com a presença virtual, via chat, redes sociais ou qualquer outra ferramenta de comunicação em rede, por que não jogar com estas presenças para fazer arte, linguagem, ou mesmo um teatro digital? É a questão que coloca o *La Fura*, ao ressaltar as imensas possibilidades que o digital e a internet trazem para realizar o "antigo sonho" de transcender o corpo humano e criar

um “invólucro de representação” que inclua o subjetivo, o material e o digital.

Ademais de ser um texto poético e teórico, o manifesto do grupo catalão traz, já em sua primeira frase, uma ideia objetiva do que seria teatro digital: *a soma entre atores e bits 0 e 1, movendo-se na rede*. Ali estão duas características essenciais para entender a nova linguagem: o equilíbrio entre os *bits* e o ator – ou seja, se abrir para as possibilidades de recombinação do digital mas, do outro lado, não descartar a mediação humana – e a proposta de ambos, ator e bits, estarem em rede, conectados, o que convida outras pessoas a participação e a autoria do que está sendo produzido.

Como elementos fundamentais para o entendimento do que viria a ser um teatro digital, as duas características – equilíbrio entre o digital e o humano e a possibilidade da presença em rede – são também trabalhadas por uma das primeiras pesquisadoras a se debruçar sobre a questão, Nadja Masura. Professora da Universidade de Maryland, no nordeste dos Estados Unidos, Nadja doutorou-se na mesma universidade com uma tese sobre as possibilidades do teatro digital, intitulada *“Digital Theatre: A ‘Live’ and Mediated Art Form Expanding Perceptions of Body, Place, and Community”*. O trabalho, defendido em 2007, foi a conclusão de anos de pesquisa sobre o tema, que iniciou-se no começo da década de 2000 e teve em 2002, no artigo intitulado *“Explication of digital theatre”*, uma tentativa conceitual de definir o tema. Nele, Nadja fala da confusão que se dá hoje com as diversas expressões que usam a palavra “digital”, apropriadas ao cotidiano de tal maneira que, de tantos significados distintos, podem até confundir os mais leigos. Por conta disso, ela propõe uma delimitação útil para a sua pesquisa e que também vale de ser feita aqui: digital é toda a tecnologia relacionada ou mediada por computadores, que transforma a informação analógica ou ‘ao vivo’ - como ondas de som, imagens gravadas em película ou em filme fotográfico- em dígito binário, ou seja, número[63].

O processo que está na base de toda a tecnologia digital, a digitalização, consiste, segundo a explicação da professora Lúcia Santaella, citando Joel Rosnay (2007, p. 97) “em dividir uma grandeza

63 SANTAELLA (2003, p.82-83).

física, que varia e evolui no tempo de maneira contínua, em pequenas frações, mediante seu valor em intervalos regulares (para a música de um Compact Disc, 40.000 vezes por segundo). Em seguida, é necessário quantificar esse valor, atribuindo-lhe um código informático sob forma binária, isto é, utilizando apenas dois números, 0 e 1 (*bits* da informação). O sinal digital traduz-se assim por um fluxo de *bits* estocado em um disco laser e agrupado em pacotes, sendo suscetível de ser tratado por qualquer computador[64]".

Quando hoje se fala em "nova mídia", "mídia digital", "hipermídia" ou ainda somente "digital", fala-se essencialmente de números; de qualquer tipo de informação – música, imagem, texto, áudio – que está sendo "nivelada" a um número, ou a uma combinação infinita de números distintos, que podem ser manipulados de todas as maneiras possíveis e i(ni)magináveis a cargo de quem as arranja. Dois fatores principais e relacionados entre si explicam estas múltiplas possibilidades de ação: o custo muito menor para estocar estes números em relação ao analógico - um simples disco de armazenamento (o famoso HD) de um computador pode conter diversas bibliotecas, discotecas, cinematecas, álbuns de fotos, etc – e o acesso ubíquo destes números, já que, por serem facilmente armazenados, eles podem ser acionados de variados lugares, em diversos espaços de tempo e sob qualquer ordem, o que torna a não-linearidade uma espécie de propriedade do mundo digital.

Explicado isso, voltamos a Nadja: a primeira definição dela sobre teatro digital afirma que *"teatro digital é aquele que incorpora a tecnologia digital enquanto não secundariza ou exclui o elemento humano/teatral[65]"*. A concepção da pesquisadora é, como quase todo conceito novo, fundamentada em restrições ao que não seria teatro digital. Para definir características de alguma nova expressão ou linguagem que não se sabe bem do que se trata ainda, é comum a delimitação do que ela não é, para, a partir daí, discutir com profundidade o que ela é (ou pode ser).

Masura considera como elementos essenciais a esta sua proposta de teatro digital:

a) Uso de recursos humanos e da tecnologia digital ao vivo;

---

64 Ibid. (p.82-83).

65 MASURA (2002, on-line).

b) Ser apresentado com o mínimo de mediação humana, presente fisicamente antes de começar o "ao vivo";
c) Conter interação limitada àquela permitida nos papéis teatrais;
d) Incluir palavras faladas, assim como áudio e imagem midiática.

É possível perceber nestas características/elementos uma espécie de diálogo conciliatório entre a ideia tradicional de teatro, oriunda ainda dos gregos e formadora do que hoje entendemos pelo termo, e uma abertura às novas possibilidades que o digital traz para todas as artes. Por exemplo: Masura não coloca a ambientação de um espetáculo via internet como característica para a existência do teatro digital, o que dá abertura ao diálogo com a tradição das artes cênicas, que veem a troca de energia presencial típica das montagens convencionais como elemento definidor do jogo teatral e, não raro, creem, que artifícios digitais prejudicam a sensibilidade tanto por parte dos atores como em relação ao público. Outra, digamos, "concessão" a tradição teatral seria a ideia de interatividade, que é trazida por Masura como limitada à mediação física por atores, diferentemente da mediação virtual sem a presença humana, que é possível – e as vezes comum – na lógica distribuída da internet e até mesmo em outras linguagens artísticas, como a performance, as artes visuais e a música. Masura, inclusive, coloca um alerta de que, para ser teatro digital, tanto a interação entre homem e computador quanto os outros três elementos citados acima não devem estar nos extremos (no 0 ou no 10 de uma escala 0-10). Para ela, há sempre que existir um mínimo de componente humano ou digital para que o teatro digital se realize.

Por outro lado, a pesquisadora também avança em colocar o teatro digital não como um mero acoplamento de novas tecnologias, como fica explícita nesse trecho do artigo: *"Se tecnologia é comunicação, a criação e a interpretação de símbolos, então o teatro é uma tecnologia em si mesmo. O teatro não deve amedrontar-se com a tecnologia digital, que é apenas uma nova ferramenta para a criação do evento teatral. (..) É meu desejo que os elementos conflitantes como homem e máquina possam ser unidos em uma nova forma de teatro. Um teatro em que não pretenda consumir o outro, mas utiliza dois aspectos: a criação de mensagens por*

parte do humano e a tecnologia digital como ferramenta para expandir o alcance destas mensagens com o objetivo de criar novas e inspiradoras formas de expressar a experiência humana[66]".

Nota-se que a ideia de Nadja, tanto à época do artigo quanto em sua pesquisa posterior, era uma proposta de diferenciar o teatro digital de outras manifestações cênicas surgidas a partir da evolução das tecnologias de computação e comunicação - tanto é que a autora, no artigo, dedica um tópico apenas a citar estas manifestações relacionadas, que podem ser abarcadas, mas não confundidas, ao teatro digital. Como ela ressalta, o conceito é ainda bastante aberto, um *work in progress* constante que permite incorporações tanto da rápida evolução da tecnologia digital quanto da apropriação que as pessoas fazem destas novas invenções.

O primeiro dos conceitos próximos ao teatro digital trazido por Nadja é o de "teatro de realidade virtual", que surge através de Mark Reaney, da Universidade de Kansas, nos Estados Unidos. Desde 1996, o pesquisador comanda uma investigação do uso da realidade virtual nos elementos cênicos em seu *University of Kansas' Virtual Reality Theatre Lab.* Ainda que as pesquisas de Reaney sejam mais orientadas ao uso de projeções de imagens 3D na ambientação da cena, há espaços para experimentos interessantes. Em 1999, por exemplo, o laboratório em Kansas fez uma transmissão ao vivo, pela internet, de uma peça gravada por diversas câmeras, que eram remixadas ao vivo pelos estudantes de cinema da universidade, a partir de um software de edição de vídeo, antes de serem passadas ao público[67]. Isso, vale lembrar, aconteceu em 1999, onde no Brasil pouco se realizava *streaming* por conta na época da escassa velocidade de transmissão de dados via internet - mesmo se houvesse condições técnicas para isso, não haveria muita gente para assistir, já que a rede brasileira engatinhava com apenas 2,2 milhões de usuários e conexões que, quando muito, chegavam a 1 Mega de

---

66 MASURA (2002, on-line). A tradução do trecho é a que Rodolfo Araújo fez em sua dissertação, já referida neste livro (vide ARAÚJO, 2010), a fim de citar a autora dos Estados Unidos.

67 Detalhes sobre o laboratório de Reaney no Glossário.

velocidade. Ainda em 2011, esse tipo de experiência realizada pelo laboratório de Reaney em Kansas é inédita no Brasil - pelo menos no que diz respeito a um espetáculo de teatro[68].

Realizados há mais de 10 anos, os experimentos premonitórios de Mark Reaney suscitam uma questão: o que faria hoje o pesquisador e seu laboratório, se na década de 1990 ele já tinha passado por uma experiência dessas de inovação? Infelizmente, parece haver pouca informação disponível sobre suas recentes atividades. A última linha de pesquisa que consta dados em sua página na web é de 2001 e tem o nome de *"Virtual Characters in Theatre Production: Actors and Avatars"* - exatamente um dos temas que mais se aponta, hoje, como um dos prováveis futuros para o teatro digital.

Outro exemplo trazido por Nadja em seu artigo é o conceito de *computer theatre* (teatro computacional, numa tradução simples), presente na pesquisa do brasileiro Claudio Pinhanez no MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts). Pinhanez, matemático formado na Universidade de São Paulo (USP), trouxe a definição em um artigo de 1996[69]: "teatro computacional trata do fornecimento de meios para melhorar as possibilidades artísticas e experiências de atores profissionais e amadores, ou de audiências claramente envolvidas em um papel de representação em uma performance[70]". A partir dessa ideia central, ele propõe outro conceito, o de "hiper ator", como o de um ator que teria sua capacidade expressiva expandida através do uso das tecnologias: *"o hiper ator expande o corpo do ator para que ele seja capaz de acionar luzes, sons ou imagens por uma tela na cena; para controlar sua presença final ao público se sua imagem ou voz é mediada através do computador; para expandir suas capacidades sensitivas pelo recebimento de informações através de fones de ouvidos ou óculos de vídeo;*

---

68 Se existe, cabe dizer aqui a minha impotência como pesquisador em achar uma experiência desse tipo no Brasil. Peço aos leitores que, se souberem de alguma, me enviem sugestões por e-mail.

69 PINHANEZ (1996, on-line).

70 O trecho original, em inglês: "computer theatre is about providing means to enhance the artistic possibilities and experiences of professional and amateur actors, or of audiences clearly engaged in a representational role in a performance" (PINHANEZ; 1996, on-line).

ou para controlar os dispositivos físicos como câmeras, partes do cenário, robôs ou a maquinaria do teatro[71]".

Percebe-se que a fala de Pinhanez relaciona o ator a um quase ciborgue – meio homem, meio robô – com diversos sentidos controlados através de uma mediação tecnológica. Um conceito que, tendo sido elaborado dentro de um laboratório de percepção por computador, toma emprestado mais elementos da neurociência - ramo que estuda a constituição do cérebro e sua relação com a cognição humana – do que propriamente do teatro. Por isso, é mais possível que alguém das artes cênicas olhe para o hiper ator como uma peça de ficção científica – ou, ainda, oriundo de uma área híbrida como a arte e tecnologia, que, para alguns, nada "tem a ver" com o teatro. *[Se tal situação ocorre hoje só mostra o quanto as artes cênicas poderiam olhar com mais atenção a tecnologia possível do presente.]*

Os conceitos de *computer theatre* e teatro da realidade virtual são considerados pela pesquisadora como "dentro" do espectro que ela delimita como o do teatro digital. Diferente dos próximos cinco: *"virtual theatre"* (teatro virtual), *"desktop theatre[72]"*, "*telematic art"* (arte telemática), *"Telematic Performance Work"* (trabalho de performance telemática) e *"Live Art"* (arte ao vivo) - os dois primeiros relacionados ao que conhecemos como jogos eletrônicos, os três últimos são definições que tratam de práticas ligadas ao uso da internet e imbricadas à vasta área da performance.

O teatro virtual, por exemplo, é um termo elaborado a partir do projeto *"The Virtual Theatre Project[73]"*, realizado entre 1994 e 2001 dentro de um departamento de sistemas de laboratório da Universidade de Stanford, na Califórnia. A ideia era criar um ambiente

---

71 No original em inglês, "hyper-actor expands an actor's body so he is able to trigger lights, sounds, or images on a stage screen; to control his final appearance to the public if his image or voice is mediated through the computer; to expand its sensor capabilities by receiving information through earphones or video goggles; or to control physical devices like cameras, parts of the of the set, robots, or the theater machinery" (PINHANEZ; 1996, on-line).

72 Por causa da informática, "desktop" é um termo comum ao português, que designa a "área de trabalho" do computador. Logo, a tradução literal seria "teatro da área de trabalho" - que soaria um pouco estranho.

73 O site do projeto é http://www-ksl.stanford.edu/projects/cait/.

multimídia onde usuários pudessem interpretar todos os papeis tradicionais numa companhia de teatro: diretor, produtor, dramaturgo, figurinista, ator, cenógrafo, iluminador, etc. Já o *"desktop theatre"* foi o termo usado por Adriene Jenik, da Universidade de San Diego, também na Califórnia, para se referir a uma adaptação de "Esperando Godot", de Samuel Beckett, com avatares (comandados por pessoas) em uma sala de bate-papo. Em nenhuma das duas experiências houve a participação efetiva de atores presenciais ou de um público, pois foram criadas e apresentadas unicamente no computador, através de agentes inteligentes ou personagens sintéticos, conhecidos como "avatares" - e é por conta dessa peculiaridade não-humana que Nadja não os considera como teatro digital.

As definições dos outros três termos citados por Nadja e não abarcados no conceito do teatro digital são mais genéricas; partem de um meio, uma tecnologia ou de um conceito para definir a arte produzida naquele meio/tecnologia/conceito. É assim, por exemplo, com a ideia de "arte telemática", definição proposta na década de 1990 pela artista visual alemã Heidi Grunmann, que dizia ser a "arte que lida com a simultaneidade, a telepresença e a autoria compartilhada", ou com *"Live Art"* (arte ao vivo), conceito que pode se estender a diversas outras linguagens artísticas – cinema, dança, música, etc – além do teatro, e que, por conta disso, acaba não ajudando muito.

Como deu para notar pelos parágrafos acima, há uma profusão de definições relacionadas ao que seria um teatro digital. Nadja Masura escreve no artigo que "a assimilação da palavra 'teatro' na metáfora do computador provoca um uso exagerado do termo para descrever uma variedade de conceitos, deixando-o sobrecarregado". O fato destes cinco últimos conceitos não entrarem no "teatro digital" de Nadja e - especialmente o "teatro virtual" e o *"desktop theatre"* - lembrarem muito os jogos eletrônicos/digitais (os populares videogames) diz muita coisa, mas duas questões são centrais: 1) a dificuldade de se categorizar em um mundo híbrido como o de hoje, em que dois pólos – o da tradição e o da inovação – não raro se debatem inutilmente em busca de um consenso; e 2) o quanto o futuro da aproximação do teatro com as novas linguagens digitais se relaciona com os jogos e com termos antes usados apenas na ficção científica, como avatar,

realidade virtual, inteligência artificial, diferentes formas de presença - duas questões a serem pinceladas a seguir.

4. MISTURAR, CONFUNDIR, EXPLICAR; EXPERIMENTAR

Duas das principais conversas ouvidas hoje quando se fala dos muitos "teatros digitais" são: 1) o teatro tradicional acabou; e 2) "Isso não é teatro". A primeira é escutada normalmente da boca dos afoitos pela tecnologia, impressionados com as possibilidades que o elemento digital traz para a vida de hoje, especialmente no campo das artes e comunicações; a segunda vem do lado extremo oposto, puristas que se negam ao uso das novas tecnologias oriundas da digitalização por elas supostamente "manchar" aquilo que é tradição de séculos.

Uma solução sensata para estas duas posições ferrenhas seria o caminho do meio. As invenções de hoje não acabam com as tecnologias e práticas já existentes, mas convivem com elas. O concerto musical ao vivo foi declarado acabado com a criação do fonógrafo, na segunda metade do século XIX, assim como a pintura com a fotografia, o teatro com a criação do cinema, o cinema com o alvorecer da televisão, e assim por diante. Diante da sobrevivência, hoje, de todas as artes declaradas falecidas tempos atrás, não é difícil de prever que também o teatro tradicional não acabou e nem vai; o estar junto, no mesmo espaço físico, a dividir uma mesma experiência - narrativa ou não - criada ao vivo e agora, não é algo que se finde de uma hora para a outra. Se fosse para arriscar a prever o futuro, seria melhor dizer que múltiplos teatros estão por vir, sejam eles midiáticos, digitais, virtuais, computacionais, e todos irão conviver no mesmo espectro artístico do teatro, digamos, "tradicional", e de outras linguagens como a performance, a música, o cinema, as artes visuais, dentre outras a serem inventadas.

O segundo discurso típico que se apresenta relacionado às palavras teatro e digital é o polêmico "Isso não é teatro". Muitos dos que trabalham na área fogem da denominação "teatro" em suas experimentações que misturam *elementos* do teatro (chamemos assim neste contexto) e os das linguagens digitais. Embora se mantenha a

tríade atores, público e texto, que, como visto no primeiro capítulo deste livro, definem teoricamente o teatro, a discussão é complexa; se a presença física, compartilhada entre atores e público, é considerada a essência do teatro, como chamar de teatro se esse mesmo tipo de presença no teatro digital pode ser (e está sendo) abolida? Como falar em assistir teatro ao estar sozinho diante de um computador vendo uma peça transmitida via internet, por exemplo?

Foi em torno do problema central sobre a presença como essência do teatro que giraram as conversas entre atores, diretores, pesquisadores, jornalistas e outros curiosos no dia 18 de fevereiro de 2011, na Oficina Cultural Oswald de Andrade, no Bom Retiro, em São Paulo. Lá se realizou um evento chamado "Teatro em Conexão", quatro dias de debates e oficinas organizado pelo grupo Teatro para Alguém[74] com o apoio da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo. Os três primeiros dias foram dedicados a três atividades: um debate sobre cultura digital, com pesquisadores e práticos do assunto como o produtor cultural e "provocador" da cultura digital, Cláudio Prado; o músico e compositor Skowa; o diretor e pesquisador teatral Fábio Ferreira, também curador do festival carioca ArtCena; e a arquiteta e *performer* Rachel Rosalen. E a dois ensaios abertos: o primeiro de uma leitura cênica de "Édipo", de Sofócles, dirigida pelo ator e diretor paulistano Elias Andreato, e o segundo de uma nova montagem do Teatro para Alguém chamada "Vozes Urbanas" - que era constituído de três cenas que aconteciam em lugares diferentes e eram vistas pelo público, dividido em duas salas, ora ao vivo ora através de um telão[75]. No debate, talvez pelo fato de todos os participantes serem mais entusiastas do que críticos ferrenhos das possibilidades do digital e da internet, as ideias fluíram sem muito lados contrários; os quatro debatedores falaram mais das possibilidades de relação da cultura digital com as artes do que propriamente questionaram termos ou

---

74 Mais informações sobre o Teatro para Alguém na segunda parte deste trabalho, na primeira das entrevistas. Por hora, basta dizer que o TPA (como é chamado) é uma das principais companhias brasileiras que pesquisa o teatro e as novas possibilidades oriundas das tecnologias digitais.

75 Detalhes sobre esta montagem do Teatro para Alguém na segunda parte deste livro, na entrevista com Renata Jesion e Nelson Kao, fundadores do TPA.

linguagens. Ao contrário do que aconteceu no último dia, 18 de fevereiro, destinado a uma discussão teórico-prática sobre a relação entre teatro e a cultura digital.

Participaram da conversa quatro representantes da área teatral: Antônio Araújo, diretor do Teatro da Vertigem, grupo notório por sair do espaço da "caixa preta" tradicional do teatro e por buscar ocupar espaços não convencionais para suas apresentações; Marcelo Lazaratto, diretor da Cia. Elevador de Teatro Panorâmico, companhia que tem seu trabalho focado no corpo do ator; José Fernando de Azevedo, diretor do Teatro de Narradores, que realiza pesquisa de uma cena com elementos das mídias; e Elias Andreato, ator e diretor com trânsito entre a direção e a atuação no teatro, televisão e cinema, além de Nelson Kao e Renata Jesion, do Teatro para Alguém, e os participantes da oficina, na plateia.

O início do debate contou com as apresentações das pesquisas de cada um, a primeira feita por Lazaratto, seguido de Araújo, José Fernando e Andreato. Passaram-se cerca de quarenta minutos até que o tema principal - teatro digital - viesse ao centro do debate com a força que se ensaiava nos bastidores. Marcelo Lazaratto tomou a frente para fazer a necessária distinção entre o digital como ferramenta para o teatro e como "a coisa em si" - ou seja, como um "tipo" de teatro. Segundo ele – a fala aqui é recuperada a partir da gravação em vídeo da conversa[76] - o teatro digital praticado, por exemplo, pelo Teatro para Alguém, caracterizado pela produção de espetáculos pensados para serem transmitidos pela internet, assim como outras formas artísticas de hoje como a performance, trazem uma teatralidade e tomam elementos das artes cênicas para si, mas não podem ser considerado teatro. Lazaratto explicou que o teatro propriamente dito, "como substantivo", tem que ser presencial; o ator pode aproveitar as diversas tecnologias como instrumento de virtualização, mas tem que partir da interação física do ator. O teatro digital seria, como prática, uma contradição – e, por isso mesmo, muito interessante, segundo o diretor.

Na sequência da fala de Lazaratto, José Fernando de Azevedo propôs a questão polêmica da noite: "por que tem que dar a isso

76 Os trechos aqui citados estão no vídeo presente na página do grupo (ver referências).

o nome de teatro? O que eu não entendo é por que, diante de uma experiência que é nova, vincular a ideia do teatro?". A fala foi a deixa para a discussão ganhar os burburinhos da plateia: ouviram-se questionamentos e concordâncias tímidas nas conversas laterais que ampliavam o debate. Azevedo seguiu com a palavra e criticou a necessidade de uso do termo pelo próprio grupo anfitrião do evento. Trouxe, então, um elemento até então pouco discutido na mesa: a ideia de que o teatro é arte da co-presença, que pressupõe que o ver e o fazer ocorram simultaneamente, numa mesma forma presencial.

Sentado no canto mais à esquerda da mesa, Antônio Araújo – que, além de diretor é professor no departamento de artes cênicas da Escola de comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo - entrou tímido no debate para lembrar que a cena teatral contemporânea coloca, justamente, em cheque o regime de presença e de co-presença como elemento fundamental para "acontecer" o teatro. Como exemplo, citou uma peça de teatro estrangeira *[ele não lembrou o nome]* em que a atriz, movida por cansaço da apresentação, abandona o palco e vai embora para sua casa, não retorna mais e deixa o público só, pelos 40 minutos restantes, a ver em vídeo o percurso da atriz para a sua casa e as atividades rotineiras executadas em seu lar. Surgia a questão: ela vai voltar para o palco? Não volta, segundo contou Araújo: o espectador foi "abandonado" pela atriz, que, por outro lado, "estava" com os espectadores em outro lugar, numa outra forma de presença.

A conversa na Oficina Cultural Oswald de Andrade continuou por mais vinte minutos, entre concordâncias, discordâncias, manifestações calorosas, ponderadas, sensatas, engraçadas, críticas. Este último dia do evento serviu para ilustrar um pouco da dificuldade de entender a areia movediça da discussão em torno do assunto neste início de segunda década do século XXI. Mais do que pensar num nome, talvez fosse mais produtivo pensar em construir uma linguagem nova – na qual uma definição, assim como aconteceu com o cinema, a fotografia e outras artes, viria naturalmente, sem ser "imposta" a partir de um ou outro pesquisador pioneiro. É visível também que uma das características do digital é justamente trazer a falta de definição. Como diz Lucia Santaella, "a tendência é misturar tudo, o que chamamos de sistemas híbridos.

A linguagem se torna quântica de certa forma, com um mesmo signo tendo vários ou nenhum significado ou função[77]". Nesse contexto, a discussão de nomes é improdutiva; infelizmente, parece servir apenas na busca por financiamento, já que tanto em editais públicos quanto em incentivos de empresas privadas a necessidade de explicação por rótulos fechados é imperativa.

Ao deixar de lado a discussão "dos nomes para as coisas", podemos captar um outro ponto do questionamento da alcunha "teatro digital". Esta nomenclatura está longe de ser unânime também porque, em primeira instância, apresenta-se como um paradoxo: se a força constituinte do teatro é a presença, como falar em teatro sem presença? É então que voltamos ao debate, justamente, sobre os regimes de presença – que, talvez, seja aquele que mais se instaura nos corredores da teoria quando se fala de teatro e tecnologia digital. Mesmo Hans-Thies Lehmann em seu "Teatro pós-dramático", livro que não trata especificamente de um teatro digital, se pergunta: "no que consiste a presença? O que se oferece ao público se não uma presença que se espalha?". Ele mesmo trata de elaborar uma resposta: " a presença não é o efeito simplesmente da percepção, mas do desejo de ver. A percepção do corpo presente também é: não percepção de presença, mas *consciência* de presença, confirmação sensorial no fundo não necessitada nem capaz citada[78]".

Se a presença tem muito do *desejo* de presença, podemos deduzir que a vontade de se sentir presente pode ser tão importante quanto o estar presente fisicamente, lado a lado com uma ou mais pessoas em um mesmo local num dado espaço de tempo. Quem já se sentiu sozinho diante de uma multidão de pessoas, ou confortado diante de um computador com diversas janelas de bate-bapo e conversas via voz e imagem, sabe que, cada vez mais, as formas de presença estão a se misturar, complementar e se relacionar num *continuum* de possibilidades tão poderosas quanto desconhecidas.

Nesse sentido, é via redes telemáticas que parece estar o caminho de experimentação natural para as artes questionarem e trabalharem com as formas de presença. Como disse Azevedo no

---

77 SANTAELLA (2003, p.24).

78 LEHMANN (2007, p. 387).

debate do “Teatro em Conexão”, “a internet já parte da ideia de que a presença está relativizada. O que está em cheque na internet não é a presença, mas o que você faz com a evidência de que a presença está relativizada, de que você pode estar em vários lugares ao mesmo tempo”. A ideia de relativização da presença pode nos dar uma pista sobre um dos futuros do teatro digital – ou de qualquer outro nome que se queira dar ao uso explícito de uma teatralidade somado a utilização das mídias digitais. Quando pensamos que, sim, estar no Facebook conversando com amigos é uma forma de presença – e para as gerações já nascidas com a internet e um computador no berço, é às vezes presença mais constante do que a física – o leque de possibilidades se abre para a virtualidade das representações. Somadas às possibilidades de imersão das narrativas digitais, é então que podemos ter escancaradas as já timidamente abertas portas do teatro para os jogos digitais.

[A ideia do jogo sempre esteve presente no teatro, seja colocado como "brincadeiras" realizadas nos ensaios ou mesmo com a construção teórica de jogo como uma narrativa dramática abstrata pertencente a uma outra "realidade. No início do capítulo anterior foi dito que o teatro "acontece" quando surge uma convenção, em que ator e público estabelecem uma ficção possível; "isto que se passa não é uma verdade, mas uma convenção, uma outra 'realidade' que está se formando aqui" . Troque a palavra "teatro" por "jogo" e veja se não continua a fazer sentido.]

Seria uma realidade próxima imaginar que um espectador vá ao teatro e lá, em vez de se sentar em sua poltrona à espera da peça, seja convidado a interpretar um dos personagens da montagem num poderoso simulador 3D, onde o “avatar” a ser assumido já foi treinado durante meses para realizar aquela função e está com todo o espetáculo “decorado”, bastando ao usuário/espectador apenas colocar suas idiossincrasias no “jogo” que se dará a partir da narrativa da peça? Os mais puristas podem até achar que isso, de maneira nenhuma, é ou vai ser teatro, pois requer uma presença muito relativizada e uma mediação humana menos que mínima (lembrem da escala de 0-10 humano-máquina proposta no conceito de teatro digital de Nadja Masura). Todavia, alguns podem argumentar que, mesmo com a abertura sensorial à interação proposta pelo *happening*

e pela performance nas décadas de 1960 e 1970, a imersão do público num espetáculo de teatro deve ter limites, sob o risco de virar uma bagunça em que não se distinga mais o que é jogo, interpretação da realidade, e vivência pura e simples, e que nenhuma convenção mais seja estabelecida para dizer que aquilo ainda é teatro – ou um jogo.

Se este limite já é difícil de estabelecer na realidade "presencial", no digital ele é, precisamente, um dos desafios que se apresenta como inerente às possibilidades narrativas interativas. A mudança de percepção na sociedade retratada a partir do advento do conceito do pós-dramático – da lentidão do texto para a circulação veloz de imagens – traz, com o advento da cultura digital, o desejo cada vez maior de "participar" da ação, mais do que "assistir". É a popularização do "navegar pelo ciberespaço", do "fuçar" na rede, do saltar para o próximo momento a todo instante em vez do ficar esperando alguém fazer isso para o usuário/espectador. Nesse contexto de maior desejo de participação, o desafio é como estabelecer, numa possível forma de teatro digital, convenções para o ator (ou espectador-ator) usar da linguagem teatral sem, ao mesmo tempo, engessá-lo em sua ação. Ou, do contrário, em permitir a liberdade total de movimentos sem perder o controle da narrativa e da chama efêmera que identifica aquilo como teatro.

Satisfazer uma sociedade afeita à colaboração sem perder o controle da história é, sem dúvida, um dos debates mais urgentes sobre as novas formas de narrativa. Os ambientes imersivos digitais, em seu avanço veloz de poucas décadas, talvez tragam as respostas para breve. Com o digital cada vez mais presente no analógico, e também com o crescente borrar das fronteiras entre o que é on-line e offline, é possível que nem nos demos conta do avanço das potencialidades de interação virtual. Como escreve a pesquisadora Jane Murray em "Hamlet no Holodeck[79]",

"À medida que o mundo virtual ganhar uma expressividade crescente, nós nos acostumaremos lentamente a viver num ambiente imaginário que, por enquanto, achamos assustadoramente real. Então, não estaremos mais interessados em saber se os personagens com quem interagimos são atores

79 MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo; Itaú Cultural, Unesp, 2003; p. 252.

roteirizados, companheiros de improvisação ou chatterbots computadorizados, nem continuaremos a refletir sobre se o lugar que ocupamos existe como uma fotografia de um cenário teatral ou como um gráfico gerado por computador, ou se ele chega até nós através de ondas de rádio ou por fios telefônicos. A essa altura, quando o próprio meio dissolver-se em transparência, estaremos perdidos no faz-de-conta e interessados apenas na história. Não vamos nos dar conta disso quando acontecer, mas naquele momento – ainda que sem os sintetizadores de matéria – nós nos sentiremos à vontade no holodeck[80]".

Entre o aproveitamento deste novo front de regimes de presença e as possibilidades narrativas de um ambiente imersivo virtual é que, possivelmente, o teatro digital poderá se construir como uma nova (e poderosa) linguagem artística a gerar conteúdo, prazer e reflexão sobre a sociedade em que se vive. Por esta mesma via ele pode continuar a manter seu caráter único; tanto um teatro próximo a um jogo imersivo como um teatro que trabalhe com as camadas de presença física, mental e digital será ainda menos propício a reprodução do que as encenações tradicionais de hoje. Talvez será em revisitar e transformar aquilo que hoje é somente efêmero que o teatro digital irá construir a sua singularidade como linguagem artística.

---

80 O holodeck é uma espécie de "caverna digital", uma das tecnologias futuristas apresentadas na série de ficção científica "Jornada nas Estrelas" nos anos 1960. Ele é considerado por Murray como a "mais poderosa tecnologia de ilusão sensorial que se pode imaginar". Consiste de um cubo negro e vazio, coberto por uma grade de linhas brancas, sobre o qual um computador pode projetar elaboradas simulações, combinando holografia com campos de força magnéticos e conversão de energia em matéria. Dentro do holodeck, o usuário não lê a história, ele participa dela. (Fonte: MADUREIRA, Francisco. Afinal, o que é um holodeck?. Disponível em: http://clicologoexisto.wordpress.com/2008/11/03/afinal-o-que-e-um-holodeck/).

PARTE II

EXPERIMENTOS & REFLEXÕES

Esta segunda parte do livro traz seis entrevistas e conversas realizadas para a pesquisa. Buscou-se, inicialmente, destacar as opiniões, análises e experiências de dois dos principais grupos que trabalham com teatro e a cultura digital no Brasil: Teatro para Alguém, representados aqui por seus fundadores Renata Jesion e Nelson Kao, e Phila7, através de seu diretor Rubens Velloso. A seguir, tem a entrevista com o ator e diretor Leonardo Roat, que recentemente defendeu uma dissertação acadêmica sobre o assunto e continua a pesquisa no doutorado na Unisul, em Santa Catarina; e com Tommy Pietra, do Teatro Oficina, grupo que tem uma larga experiência no uso das mídias na cena.

Também está aqui a entrevista com Renato Ferracini, do Lume Teatro e da Unicamp, que embora não se dedique à pesquisa na área, tem sua opinião sobre os meandros da relação entre o teatro e a tecnologia digital como ator, pesquisador, diretor e espectador crítico do que assiste. E, por fim, encerra-se esta parte com a conversa com Fabrício Muriana, Maurício Alcântara e Juliene Codognotto, da Bacante (www.bacante.com.br), importante centro de crítica teatral na rede, espectadores frequentes dos mais variados espetáculos do país e oriundos de uma experiência de trabalho com teatro e a tecnologia digital na II Trupe de Choque.



TEATRO DIGITAL NO CONFORTO DO LAR: RENATA JESION E NELSON KAO, TEATRO PARA ALGUÉM

Criado em dezembro de 2008 pelo casal Renata Jesion e Nelson Kao, o Teatro para Alguém é um dos pioneiros no Brasil a produzir espetáculos de teatro voltados para a internet. Nestes quase três anos de existência, o grupo consolidou um formato específico: peças curtas – inicialmente até 10 minutos, mas que depois se estenderam até 30 minutos – encenadas na casa de Renata e Nelson, numa sala adaptada para ser um teatro, que são gravadas por uma câmera que "joga" com os atores e transmite ao vivo, de graça, via streaming pela internet, no site *http://www.teatroparaalguem.com.br*. Nesse formato, foram produzidas mais de 50 peças, entre parcerias (com o Núcleo de Dramaturgia do SESI-SP em "Os 12 dramaturgos", no qual jovens dramaturgos aproveitavam seus textos para fazer encenações de no máximo três minutos; e com o Portal Cronópios em "Teatro 1 e 1/2", adaptações de ficções com até um minuto e meio de duração), produções próprias (em 2009, o ano mais produtivo do grupo, foram montadas 13 peças) e realizações em outros formatos – caso da anti-novela "Corpo Estranho", do escritor e quadrinista Lourenço Mutarelli, um seriado em episódios curtos que teve duas temporadas gravadas (2009 e 2010) para a exibição no site, não sendo transmitida ao vivo.

A produção constante e inovadora valeu ao Teatro para Alguém destaque na mídia nacional e uma indicação ao Prêmio Shell de 2010, na categoria Especial, "pela iniciativa de criação cênica via internet". Mas, como é de praxe em se tratando de novas experimentações, muitas dúvidas acompanharam esse destaque. Quase todas as matérias jornalísticas[81] sobre o TPA iniciavam com a pergunta "mas é teatro? É cinema? O que é isso, afinal?". As respostas dadas normalmente fechavam numa ideia: é teatro sim - talvez não do jeito que estamos acostumados a ver, mas ainda teatro. *[Uma das respostas de Renata: "Sim, é teatro, porque a interpretação é teatral, não usamos locações, a peça inteira é filmada na sala-palco, em plano sequência, sem cortes, e a primeira exibição é feita em tempo real, na casa, na presença de um público convidado[82]"]*. A formação teatral dos integrantes também ajudava no coro da resposta: Renata integrou, de 1992 a 1997, o Centro de Pesquisa Teatral (CPT-SESC), comandado pelo diretor Antunes Filho, além de ter trabalhado no teatro com Gerald Thomas e Dionísio Neto, dentre outros; Nelson é cenógrafo (com formação no mesmo CPT e na escola de J.C. Serroni, o Espaço Cenográfico São Paulo, hoje fechado[83]) e iluminador, com passagens pelo Teatro da Vertigem e pela Companhia Livre, da diretora e iluminadora Cibele Forjaz; e Lucas Pretti, que entrou para o grupo no mês seguinte à estreia, é jornalista e ator, formado na escola Célia Helena e no "CPTzinho" – oficialmente chamado de "Introdução ao Método do Ator - do CPT.

Inicialmente, o grupo – que ainda conta com Márcio Ferreira na parte técnica da transmissão; Zemanuel Piñero, ator que participou de grande parte das montagens do grupo; e Bianca Lopresti, acadêmica de Artes Cênicas, na produção - identificava o que fazia com a alcunha

---

81 Uma lista de matérias jornalísticas estão compiladas neste endereço: http://www.teatroparaalguem.com.br/imprensa.

82 Fonte: matéria publicada no jornal O Estado de São Paulo, no dia 2 de maio de 2009, escrita por Beth Néspoli. Disponível em http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,teatro-cinema-ou,364285,0.htm.

83 Consta no site do grupo (http://www.espacocenografico.com.br) a seguinte nota: "No momento o curso está interrompido em razão da criação da SP Escola de Teatro onde Serroni coordena 2 cursos - Cenografia e Técnicas de Palco - ambos gratuitos (http://www.spescoladeteatro.org.br). Brevemente deveremos retomar o curso do EC em moldes diferentes".

“teatro digital”. Talvez vendo os problemas que a nomenclatura trazia para alguns acadêmicos da área, hoje não falam mais nesse termo. No “Quem Somos” do site do grupo, consta o seguinte texto: “A fricção criativa dessas três pessoas oriundas de áreas diferentes levou ao desenvolvimento deste espaço digital para experimentar linguagens de espetáculos que misturam artes cênicas, cinema, vídeo, performance e internet. A arte que fazemos é híbrida. Por isso, consideramos o rótulo “Isso não é teatro” uma discussão simplista e superada.”

*

A ideia de fazer um “Teatro para Alguém” nasceu da inquietação de Renata Jesion, no princípio de 2008. À época, ela fazia apresentações esporádicas pelo Brasil com o quarto ano de “121.023J”, peça escrita e protagonizada por ela baseada na história de seu pai, Majer, judeu polonês que sobreviveu à perseguição nazista na II Guerra Mundial. Com o tempo que lhe sobrava entre as turnês, maquinava ideias na busca de algo que lhe aplacasse a vontade de fazer (mais) teatro, e nesse período a internet pareceu uma plataforma interessante de viabilizar suas ambições, embora não soubesse como e o que fazer com ela num primeiro momento.

Das conversas diárias com o companheiro Nelson Kao -chinês nascido em Taiwan que emigrou para o Brasil com três anos de idade – foram brotando algumas ideias, e a mais viável para o momento calhou de ser a de fazer um teatro para ser transmitido pela internet. Juntaram economias de diversos anos de trabalho, compraram uma câmera de boa qualidade, equipamento básico de iluminação e partiram para tentar fazer. O lastro enorme de possibilidades do que fazer exigiu uma delimitação, e foi então que Renata começou a pensar em dogmas. O primeiro foi de bater o pé em querer fazer teatro, já que ambos vinham de formação no teatro e a insatisfação propulsora da ideia vinha em grande parte da errância do público teatral.

Definiram assim, de início, por manter preceitos relacionados ao teatro, o que deu origem a uma primeira regra: “Vamos montar uma peça, pegar uma sala de casa, quatro paredes, uma caixa preta, sem interferência de objetos – interferência apenas cenografadas”.

O segundo dogma foi o de usar a câmera em plano sequência, sem edição – uma característica que buscava desvincular aquilo que viriam a fazer do cinema, baseado no corte e na montagem desde as primeiras décadas do século XX. O terceiro foi limitar o tempo à aproximadamente 10 minutos, por dois motivos principais: a ideia de que o usuário na internet não tem hábito de assistir um vídeo de uma a duas horas, o período normal de duração de uma peça teatral; e o fato de que Renata e Kao queriam colocar suas produções no site que criariam e também no YouTube, que em 2008 só aceitava vídeos com até 10 minutos.

O nome da iniciativa veio logo depois, da suavização de uma primeira sugestão, Teatro para Ninguém, que deixava transparecer o momento de desilusão que o casal passava com a inconstância de público de suas peças. O primeiro desenho do site *[que em 2010 foi totalmente reformulado]* ficou a cargo da designer e arquiteta Andrea Bandoni. Era uma simpática casinha ao estilo das Casas de Boneca, também parecida com aquelas primeiras que imaginamos quando temos que desenhar uma em frente a um papel em branco. A diferença, neste caso, é que a casinha tinha três andares, e em cada cômodo era para "acontecer" alguma coisa diferente: na sala de E-star, estreariam as mini peças inéditas de escritores convidados; no sótão ficariam as escritas por dramaturgos, inicialmente não transmitidas ao vivo; na grande sala, a "mini em série" "Corpo Estranho", produção que inaugurou as atividades do Teatro para Alguém quando ainda nem existia site completo; no banheiro, ficava, naturalmente, o espaço para desejar sorte ("Merda", na linguagem comum na área) às produções, o que digitalmente era traduzido por ser o lugar destinado aos comentários dos usuários; o quarto seria o espaço dedicado à memória, com fotos das montagens; o hall era a apresentação do site e do Teatro para Alguém; e, por fim, o porão era o arquivo, para onde as produções que saíam de cartaz eram enviadas.

"A ideia inicial era ser um lugar que fosse convidativo para as pessoas, como a casa da gente", conta Renata Jesion. "Mas não era uma réplica da nossa casa, como muitos jornalistas nos perguntariam depois da página no ar. 'Os compartimentos da casa virtual são os da casa de vocês?' era uma das perguntas absurdas que ouvíamos. Teve

uma vez que estava dando entrevista à uma rádio de São Paulo e, no momento de passar os contatos para quem quisesse assistir as peças, ao vivo, o jornalista comentou:

"_ Então passa o endereço da sua casa pra gente.

_ www.teatroparaalguem.com.br

_ Não, o da sua casa, para as pessoas que quiserem ver ao vivo.

_ Você quer que eu passe o endereço da minha casa? Não é isso, não estamos pedindo que ninguém vá lá pra minha casa e faça fila na porta para entrar".

Os detalhes técnicos da transmissão ficaram a cargo de Márcio Ferreira, bacharel em Ciências da Computação e desde o início da década de 1990 com experiência na área de consultoria e desenvolvimento de sistemas para a internet. Ele organizou os quatro pontos do esquema que permite que os usuários, em seus computadores conectados à internet e com o site do TPA aberto, possam assistir os atores em cena na casa de Renata e Nelson. Márcio explica assim como o esquema funciona:

"Vamos separar tudo em dois pedaços: a captura e a transmissão. A captura funciona da mesma forma que em um estúdio de produtora, até mesmo em uma novela. Tem as câmeras - que no caso do TPA é apenas uma, mas poderiam ser mais. Uma vez que as imagens forem captadas pela câmera, é gerado um único sinal de áudio e vídeo. Através de um cabo, esse sinal capturado vai para um computador – no caso, um notebook, que permite maior mobilidade que um desktop. Sinal capturado, ele pode ser encodado de duas formas: pelo próprio encoder do Ustream ou pelo Flash Media Encoder, programa grátis da Adobe, que, assim como o primeiro, serve para transformar o sinal capturado (vídeo e som) em sinal para a internet. Uma vez encodado, vem a parte da transmissão. Quem faz é o Ustream, um serviço que contratamos – e que qualquer pessoa pode usar (www.ustream.tv). Essa captura encodada é passada para eles; todas as pessoas que entram no site do TPA veem a transmissão numa janela do Ustream, que também tem uma ferramenta de chat que permite comentários."

Foi nesse esquema de produção e transmissão que o Teatro para Alguém produziu mais de 50 peças e ganhou destaque nacional. Até que, em 2011, o grupo resolveu mexer na "fórmula" que havia criado. Estrearam, no evento "Teatro em Conexão", na Oficina Cultural

Oswald de Andrade em São Paulo, o espetáculo "Vozes Urbanas", que sai do cenário da casa de Renata e Nelson e passa a brincar com o jogo de presenças física e digital. A nova montagem – ainda em fase de ensaios e experimentação - trabalha com textos do dramaturgo Sérgio Roveri e é divida em três partes: a primeira é um monólogo de uma prostituta em seu quarto, durante o processo em que se arruma para sair a noite. Esta parte, quando foi apresentada, se passava em um quarto do prédio da Oficina Cultural Oswald de Andrade, onde havia cadeiras para que uma parte da plateia assistisse ao vivo, enquanto a segunda parte do público, no hall do mesmo prédio, assistia o que ali ocorria através de um telão, mediado por uma câmera.

A segunda parte passa-se dentro de um carro, que se encontrava na frente do prédio das Oficinas; é a prostituta saindo pela cidade junto a um cliente que pouco fala. Neste trecho, apenas a câmera grava, e os dois públicos assistem por telões. A terceira parte se passa no bar, no hall do mesmo prédio; é um diálogo entre um empresário em fim de expediente com um garçom querendo fechar o bar. Neste trecho, os espectadores que viram as duas outras partes do espetáculo pelo telão assistem ao vivo, enquanto os que estão no quarto da prostituta veem somente através do telão, sempre mediado pela câmera. A primeira apresentação de "Vozes Urbanas", com as três partes incluídas, ainda foi transmitida ao vivo pela internet, através do site do TPA. E, também, contou com a participação de um VJ ao vivo, que interferia nas imagens da transmissão passada no telão com outras imagens pré-selecionadas em um banco de dados.

A conversa a seguir tratou de um pouco de tudo nessa breve história do TPA: a nova experiência com o "Vozes Urbanas", a questão dos nomes para a linguagem que estão trabalhando, do financiamento para esse trabalho, da participação do câmera e da interatividade nas produções, dentre outros diversos assuntos[84].

Para iniciar o Teatro para Alguém, vocês propuseram

84 A entrevista se deu na casa de Renata e Nelson, no Butantã, zona oeste de São Paulo, na tarde de terça-feira, 12 de junho de 2011. Assim como as próximas, esta é uma versão editada da conversa, cortada a partir de critérios de clareza, relevância ao tema dessa pesquisa e tamanho.

alguns dogmas para delimitar aquilo que vocês iam fazer: o uso do plano-sequência, os 10 minutos de duração da peça, para colocar também no YouTube. Como foi esse início?

Nelson Kao: A questão inicial é até mais profunda. Nós chamamos amigos nossos de cinema e de teatro, fizemos a mesma cena com e sem a câmera, com e sem a cortina preta ao fundo e nas laterais. Metade da cena tinha cinco pessoas presentes: três preferiram sem a cortina e duas preferiram com a cortina (risos). Tem coisas minúsculas que as pessoas não percebem mas que, no fundo, já foram alvo de discussões acaloradas - e tudo isso é linguagem, é escolha. Nós somos muito sinceros em dizer, até de uma forma simplista, que "Isso era o que poderíamos fazer", mas não é só isso. Assim como Glauber Rocha criou toda uma linguagem com o que tinha no momento - aquela situação política, econômica, financeira – a nossa situação era a de trabalhar sem recursos de ninguém, com uma grana limitada - que poderia durar somente seis meses – e ter o YouTube como veículo. Eram as condições do momento, e isso também gera uma linguagem.

Renata Jesion: Lembro de um pensamento meu durante os nove meses em 2008 que quebrei a cabeça para criar o TPA: "Na internet é tudo tão fugaz, as pessoas sentam na frente de um computador e querem aqui e agora, de imediato, imagem, imagem, imagem, clipes....Ninguém senta para falar, 'eu quero degustar, quero apreciar isso tudo'. O nosso teatro também tem que ter a rapidez da internet". Com esse pensamento, cheguei na Módulus *[produtora responsável pelas primeiras transmissões do TPA]* e falei: "as peças tem que ter 10 minutos; se não tiverem, vou cortar de 10 em 10, como atos, para caber no YouTube". Chiquinho *[José Francisco Neto, também membro da Associação Brasileira de Cinematografia]*, da Módulus, me falou que não precisava necessariamente ter 10 minutos. "Para o YouTube precisa mas para vocês não". Eu respondi: "Mas alguém senta na frente do computador para ver duas horas de peça?". Chiquinho respondeu: "Eu estou fazendo um vídeo de uma peça do Teatro Oficina que tem oito horas". Respondi: "Legal você falar isso. Eu tava pensando em formatos de pouca duração, de acordo com a rapidez da internet".

Kao: Não só por causa da internet, mas é uma questão pessoal também. Cada vez mais nós estamos achando que não faz mais sentido nenhuma peça de teatro ter mais de uma hora....

Renata: Mais que uma hora e meia com certeza não. Nós fomos ver agora pouco uma peça do Felipe Hirsch, da Cia Sutil de Teatro - o diretor que nós mais gostamos de ver de uns anos para cá - que se chama "Trilha Sonoras de Amor Perdidas", e tem três horas de duração. A peça é ótima, mas seria melhor ainda se tivesse 1h30. Não tem o que dizer em 3h; ele tem uma situação em que acha que precisa ser contada em 3h, mas não precisa.

Kao: Nós estamos criticando a peça (e essa duração excessiva), talvez por ser de uma geração intermediária entre a nova geração conectada e a velha geração que faz peças de 7h. Estamos achando desnecessário esse tempo todo: para que ser prolixo? Se você quer fazer um ritual, então você vai a terreiro de umbanda, não precisa estar no teatro. Nós queremos contar uma história bem feita. Eu conto histórias para minha filha; se ela não não gostar, vira a cara e vai embora, entende? Se em 15 minutos você não atraiu a atenção da pessoa, não vai ser em 3h que você vai conseguir.

Renata: Para voltar a sua pergunta: no nosso caso do Teatro para Alguém, acho que são duas as coisas pensadas neste início: a limitação – o fato de só ter uma câmera, de querer estar no YouTube, do plano sequência – e essa velocidade da internet, das pessoas que estão em frente ao computador.

Vocês falaram na questão do tempo, de como chegaram aos 10 minutos. E aqueles dogmas que estabeleceram no início? A ideia de ser um plano-sequência, por exemplo; chegaram a pensar em não fazer assim?

Kao: A partir deste momento, com o "Vozes Urbanas", sim. Pensamos em ter uma mesa de corte no momento, com um VJ ao

vivo...

Renata: Mesa de corte e VJ ao vivo sim, mas o que é ação do ator está em plano sequência. É engraçado, desde o começo as pessoas criticavam isso: mas precisa ser plano-sequência? Precisa; teatro não é plano-sequência? Só na hora dos aplausos nós vemos que a peça acabou. O ator não para no meio porque surgiu uma ação, um foco diferente. Eu insistia nisso no início e ainda insisto. Mesmo o "Vozes Urbanas" é plano-sequência; tem a ação em sequência e a interferência das imagens do VJ. Pode até ser que a projeção que está em frente ao público seja dividida em duas, de modo que as pessoas consigam ver a todo momento esses cortes sendo feitos, câmera um câmera dois.

E por que insistir na ideia do plano sequência?

Renata: Aí vamos para a discussão que se deu na Oficina Oswald de Andrade, de que as pessoas chegaram a conclusão de que o TPA não deveria mais se chamar "Teatro para Alguém". Você enfraquece quando coloca a palavra teatro, limita, está falando que é teatro mais do que qualquer outra coisa, o que é totalmente pertinente para se pensar agora. Nós mesmos defendemos isso: já não é mais teatro, é essa mistura.

Kao: Acho que o plano-sequência nos dá um tesão de fazer, nos traz ao tempo do teatro, do aqui e agora, ainda mais quando é on-line. Acho que o principal é isso: o plano-sequência on-line, não somente plano-sequência.

Renata: Exato. Se não fosse on-line talvez não precisaria. Se a gente fosse fazer uma série de cortes num suposto plano-sequência, como acontece no cinema, enfraqueceria também chamar de "Cinema para Alguém". Acho que não é nem um nem outro.

Kao: Mas eu sou um pouco contra a Renata nesse sentido, porque fizemos dois anos de plano-sequência. Agora podemos explorar muitas coisas – e uma delas é o corte e a edição. É uma evolução natural que eu batalho internamente para fazer. Não porque o que fizemos não

é mais válido, mas pelo contrário: eu quero experimentar sempre, descobrir aquilo que funciona. Não quero ficar preso ao dogma, que existe só até o momento de que... ele não serve mais para nada! Acho que, depois de dois anos, ele já está se esgotando, no sentido de que você não precisa mais estar na "caixa preta" do teatro para fazer o TPA, não precisa mais estar só com uma câmera...

Renata: Nós já não estamos nessa há muito tempo, Kao. O "Vozes Urbanas" não é mais isso. São esses cortes que eu acabei de falar: as câmeras estão seguindo os personagens, mas estas câmeras não tem ruptura em nenhum momento; tem sobreposições e interferências de imagens com o VJ.

Kao: Mas você percebe que, por exemplo, no "Vozes Urbanas": alguma coisa de louco aconteceu na cena da prostituta no carro. De repente poderia ter um corte ali para você *[Renata interpreta a prostituta na cena]* ou para o Lourenço *[Mutarelli, quadrinista e escritor, que nessa cena do espetáculo participa como o motorista que atua com a prostituta]*. Qual o problema? Se ajudar a contar a história....

Renata: Preciso pensar (risos). Também acho que é possível ir para o olho do Lourenço sem precisar cortar...

Vocês começaram o Teatro para Alguém com a ideia de fazer teatro pela internet, teatro digital - enfim, teatro, de alguma forma. Nas primeiras entrevistas vocês falavam em fazer um teatro digital – o que dizem ser um paradoxo, pois a presença é a essência do teatro. Como vocês pensam essa questão?

Renata: Essa é a pergunta mais simples, que as pessoas fazem há 3 anos, e a mais difícil de ser respondida (risos).

Kao: Nós começamos a chamar de Teatro para Alguém porque viemos do teatro, mas hoje não achamos mais que seja teatro. Não tem mais porquê ficar cutucando nessa ferida.

Renata: Mas aí que tá, responder nos faz pensar. Foi a primeira pergunta da primeira pessoa que chegou aqui, e será a última até... espero que não acabe, que vire outra coisa na mão de outras pessoas, enfim.

Kao: Por que as pessoas não perguntam se o *Iphone* é um computador? (risos). Nós estamos na fronteira.

Renata: Tem um edital em que nos inscrevemos no qual não falei mais em teatro. Vou começar a chamar de "Inter-cine", "Inter-cine teatro" (risos). Vou começar a brincar com essa fusão de palavras. Mas é isso: é outro teatro, um desvio, uma bifurcação que está acontecendo agora, no século XXI, que te dá uma outra possibilidade. O teatro continuará sendo presencial? Isso também virou um dogma (risos), de um grego que lá atrás chegou e falou "teatro tem que ser assim". Hoje, com essa fusão de veículos, nós não temos mais como falar "eu preciso do presencial". O presencial está lá, na casa da pessoa que está assistindo o TPA naquele momento, sentado com a bunda em frente ao computador. É presencial em outro lugar, e eu, como atriz, estou fazendo aqui como se houvesse aquela presença sua naquele momento.

Seria legal de você conversar com o Sílvio Restiffe *[ator que fez "O Vìcio", peça do TPA que passou ao vivo no dia 23 de janeiro de 2009, sob direção de Renata Jesion[85]]*. Ele fez um mês de ensaio, estava impecável; a cada dia ia melhorando, a partir de um texto dificílimo de oito laudas. Chamei a autora do texto para ver o último ensaio e ela disse "não acredito que vocês fizeram isso com o texto, que maravilha!". No dia seguinte foi a apresentação; a autora viajou, viu no computador, e aqui no TPA não tinha ninguém – quer dizer, o câmera, eu e mais três ou quatro pessoas que estavam envolvidas no trabalho. Sílvio fez totalmente diferente de todos os ensaios, numa adrenalina que eu desconhecia, além de tudo que tínhamos feito antes. Quando acabou, falei "É lindo de ver você fazendo essa peça, mas o que aconteceu?". Ele respondeu: "Eu estava fazendo essa peça para mil pessoas, embora não tivesse ninguém aqui para assistir. Eu me senti fazendo para uma

85 Disponível em http://www.teatroparaalguem.com.br/2009/01/o-vicio/.

plateia lotada. Meu coração veio para a boca, era a minha estreia - como se eu estivesse diante de uma plateia em qualquer outra estreia na minha carreira". De tão nervoso que ficou, ele pediu para nós refazermos a apresentação; nós refizemos e postamos no site essa segunda versão, que é mais próxima daquela que ensaiamos. Hoje, mais de dois anos depois, ele ainda fala para por no ar aquela que foi transmitida no dia.

Kao: Só para terminar a provocação de ficar preso a dogmas: então o que fazemos hoje não é mais teatro, porque o teatro tinha que ser ao céu aberto, numa arena grega, iluminado pelo sol, durante um certo período do mês, em confluência com a natureza e a necessidade política de articular a sociedade em torno de um ritual. Então não fazemos mais teatro hoje! (risos)

Também acho que nomear "teatro digital", "teatralidade", etc, não é o mais importante agora. Mas todo mundo questiona isso, e lembro do debate nas oficinas Oswald de Andrade, quando falaram de que o fato de vocês partirem da ideia de teatro pode ser limitante, do quanto vocês acabam usando mais ele do que outras artes como o cinema, a performance, a dança...

Kao: É esse passo de misturar as coisas que estamos tentando dar. O problema é viabilizar: falta financiamento. Faz mais de um ano que estamos falando em uma peça que tenha uma dramaturgia colaborativa wiki. Isso não é mais somente do teatro, é da cultura digital. Faz tempo que estamos propondo elementos que rompem com o teatro tradicional, mas não temos como viabilizar.

Renata: Acho que nós temos o que é de melhor: criatividade, vocação, talento – modéstia a parte. Às vezes, quem poderia estar viabilizando isso não viabiliza. O Cennarium *[Iniciativa lançada em 2010 que visa gravar peças para depois transmiti-las via internet, mediante pagamento de valores que variam de R$8 a R$30 reais: www.cennarium.com]* começou com um investimento de R$ 10 milhões: isso é um

investimento de verdade, não R$ 30 mil como nós tínhamos (risos). Nós fizemos todo mundo sacar que nossos 30 mil foram mais bem aproveitados do que os 10 milhões que os caras investiram! Claro, a proposta deles é outra. Uma história, que, aliás, vai até contra o que é possível hoje na internet, em que tudo tem que ser gratuito.

Kao: No momento que você registra, joga na rede e cobra, você engessou tudo de um jeito muito pior que ficar preso a conceitos de teatro como nós estamos (risos). São conceitos dentro de uma lógica absolutamente pré-histórica.

Renata: E aí os caras tem sete câmeras, uma ilha de edição de verdade, tudo de luz, tudo de som, para fazer um registro de uma peça, "embedar" no site e cobrar ingresso via internet. Como assim?

Kao: Mesmo que não tenhamos as melhores condições para isso, é legal buscar fazer uma coisa diferente, buscar um "hibridismo". O cachorro vira-lata é o mais inteligente e resistente do que os de raça porque ele é a mistura de todos os genes interessantes que tem. Eu gosto disso, tenho verdadeira paixão pelo "Vozes Urbanas" porque ele resgata o que tem de melhor no teatro convencional – a energia de você estar no lugar – e também te dá a opção de não querer estar, ou estar no ciberespaço.

Como é trabalhar essa linguagem híbrida com os atores? Eles se perdem pelo fato de ser uma linguagem diferente nova?

Renata: Pelo contrário: o ator não se perde. Porque ele está acostumado ao plano sequência dentro de um teatro convencional.

Kao: Os atores que pisaram no TPA falam que tem prazer em trabalhar aqui porque o ator é a base de tudo. No cinema é ao contrário: a técnica é tão cara que você precisa esperar ela ficar pronta para começar a trabalhar. Você filma em sequências diferentes das que vão ser contadas na história porque, por exemplo, se todos já estão

numa locação, é mais fácil gravar todas as cenas ali – é a grana que impera. Aqui não: modéstia a parte, nós achamos um meio termo muito legal que é o de dar a prioridade para o ator e, ao mesmo tempo, trazer para ele uma possibilidade de experimentar coisas que não se consegue em outro lugar. Ele pode atuar somente para a câmera, pode querer fazer numa forma naturalista como o cinema exige - o ator realmente é protagonista. Se ele propor e me convencer de que é melhor eu, como câmera, ficar aqui parado para que ele faça tal movimento, por que não fazer?

Renata: Eu trabalhei um pouco com cinema e televisão, é como se a câmera fosse a protagonista. Lembro que, quando fiz uma novela *[Belíssima, de Sílvio de Abreu, exibida em 2006]*, tinha sete câmeras quase do meu tamanho, na horizontal, todas elas apontando para algum lugar. Daí quando você se vira para um lado bate numa delas; quando é hora de você sair de cena você não sabe por onde sair para não atrapalhar a câmera.... É uma interferência que não está a favor do ator, você não tem liberdade para criar. As vezes os atores no TPA me perguntam, "mas não tá muito teatral?", e eu digo, "Tá sim, mas não se preocupa, aqui não é que nem na televisão que as pessoas falam na interpretação teatral como sendo uma coisa muito ruim".

Kao, já que você falou do papel do câmera no TPA: como se dá este processo? Você não apenas grava, mas também joga com os atores. Participa dos ensaios? Combina os movimentos com os atores antes da transmissão?

Kao: É uma responsabilidade tremenda, porque você está direcionando o olhar do espectador. Ao mesmo tempo, você tem um gosto estético, o ator também tem um, então sempre existe um embate criativo. Eu sempre começo perguntando para o diretor e o ator: "O que que vocês pensam dessa cena?". Aí o diretor, que é quem geralmente toma a frente, fala: "Olha, eu acho que é legal um plano geral que só que apareça um personagem aqui e outro ali". Geralmente eu respondo: "Vamos experimentar para ver se fica bom?" E assim continuamos, até construir a peça inteira. Eu falo que é como

um castelo de de cartas, porque são detalhes muito frágeis; você vai fazendo plano a plano, detalhe a detalhe, até chegar ao fim. Acho que tem que ter duas coisas: um pouco de autoridade e, ao mesmo tempo, uma generosidade em aceitar tudo, porque a peça não é só sua. Você tem que entender que sozinho não faz nada.

Outras pessoas já trabalharam na função de câmera ou de diretor de fotografia?

Kao: Sim, já teve outras pessoas fazendo. Mas a questão é que a diária de um diretor de fotografia ou operador de câmera é muito cara - se você pegar a tabela do sindicato, a diária de um operador de câmera é de R$1000 a 1500. Com o tempo, você não tem mais a cara de pau de pedir para alguém vir fazer o trabalho aqui, de favor. Tem que ter uma identificação com a proposta, se não ninguém vem fazer.

Renata: A possibilidade existe. Teve um dramaturgo no primeiro núcleo de dramaturgia *[Série "Os 12 Dramaturgos", de 2009, parceria com o Núcleo de Dramaturgia do SESI- British Council]* que falava: "o texto é meu, eu dirijo e faço a câmera". Nós respondemos: "Pois não, tá aqui". A brincadeira é exatamente ter essa liberdade de criação; sinta-se a vontade. Vamos ver se vai ficar bom ou não.

Vocês pensaram em trazer experiências de outras linguagens – especialmente aquelas onde o digital parece entrar com mais força, como é o caso da performance e da dança - para dentro do TPA?

Renata: De dança eu pensei em trazer lá no início. De performance também, mas não sou familiarizada com ela como gostaria. No começo de 2011 falei assim: "preciso começar a ir em festivais para entender o que é a performance". Estava até olhando uma matéria na Folha de S. Paulo de hoje...

Kao: Que as artes plásticas estão virando teatro.

[A matéria citada[86] abre o caderno Ilustrada do dia 12 de julho de 2011: "Arte em Ação: Performances abandonam escala individual e ganham dimensões maiores com a entrada de artistas visuais nos terrenos da ópera e do teatro. O texto, escrito pelo repórter Silas Martí, fala da estreia na Inglaterra de uma "performance-ópera" de Marina Abramovic chamada "The Life and Death of Marina Abramovic", dirigida por Bob Wilson, com participação de Willem Dafoe – ator conhecido por filmes em Hollywood e, também, por fazer parte do experimental Wooster Group – três cantores siberianos e 18 cachorros dobermans. A matéria também cita uma performance que ocorreria na Galeria Vermelho, em São Paulo, comandada pelo grupo holandês Les Meijers, que colocaria, durante sete horas, sete atores em cena diante de uma mesa de jantar.]

Renata: Quer dizer, hoje é isso não? Cada área artística migra para o outro lado.

Kao: Só que lá *[nas artes visuais]* eles não metem o pau. Talvez porque é o Bob Wilson que está encenando.

Renata: Bob Wilson pode tudo, não? Ele já tem um lugar ao sol.

Vocês conhecem outras experiências próximas da de vocês, que relacionem o teatro com o digital, fora do Brasil ou aqui mesmo?

Kao: Acho que só o Philla7.

Renata: Mas o Philla7 é tão outra coisa. Só tem o digital no meio, mas é outro viés.

Kao: O foco deles é pensar no instrumento, na colaboratividade, no tecnológico; o nosso é contar história.

Renata: E para eles o contar a história é um pretexto.

---

86 Disponível para visualização na seção Acervo Folha do site do jornal (http://folha.com.br), ou diretamente no link: http://acervo.folha.com.br/fsp/2011/07/12/21.

Kao: Mas aí do que adianta você ter uma banda larga de 10 Gigabytes conectando três países se você não tem uma história legal para contar, uma história que emocione as plateias durante X horas? Essa é a grande questão.

Já conversei com o Rubens Velloso [do Phila7] e, imagino, que eles não estão preocupados em contar uma história linear. É uma outra proposta, diferente da de vocês.

Kao: É uma questão de formação também. Porque é lugar comum no teatro e no cinema dizer que "a técnica está a serviço da história". Você vê a entrevista que o Wim Wenders deu no Festival de Cinema de Berlim deste ano, na estréia do filme em 3D que ele dirigiu sobre a Pina Bausch *["Pina" foi finalizado em 2011. Trata-se de um documentário sobre a dançarina alemã, falecida em 2009, criadora da "dança-teatro" e uma das mais revolucionárias coreógrafas do século XX]*. Ele disse algo do tipo: "Achei que fazer em 3D era a única contribuição que poderia trazer um ar novo para o trabalho dela. Eu não precisava fazer 'mais uma' gravação dela, já tinha milhões de filmagens maravilhosas. Por isso demorei décadas para finalizar o filme. A Pina me encontrava e perguntava: 'E o filme? Você prometeu'. Eu dizia 'é, prometi mas ainda não está pronto'".

Ela morreu e o filme não ficou pronto; só quando o Wenders viu o "Avatar" é que ele achou o que queria fazer. E apesar da tecnologia 3D ser o que motivou ele a dizer "agora acho que consigo fazer mais jus ao trabalho da Pina", Wenders afirmou que todo o objetivo do filme era de que, nos 5 primeiros minutos, as pessoas esquecessem que estavam vendo um filme em 3D - porque o importante era o que estava sendo contado.

Um último elemento dessa equação toda: como é o público que assiste o Teatro Para Alguém pela internet? Como que se dá a interação entre vocês e esse público, entre as pessoas que estão apresentando e esse público?

Renata: No começo, quando a casinha ainda era modesta e simples *[Refere-se ao antigo desenho do site, que mostrava uma casa e seus cômodos, antes da reforma de 2010 que modificou o layout antigo]*, tinha um lado poético e arcaico de cada uma das postagens no “Banheiro” – que era o espaço onde havia a possibilidade de “desejar merda!”, através dos comentários. Era tão incrível ver aqueles posts todos juntos. Hoje temos o chat, que acontece depois de todas as peças, o ator e o diretor respondem ao vivo o que as pessoas na internet perguntam. É um momento precioso pra mim; é quando você sente o calor do público, parecido ao que acontece depois de um espetáculo convencional – quando daquelas 300 pessoas que te assistiram cinco estão te esperando no camarim, as vezes tem uma vovozinha para falar “Gostei muito, você é muito boa, mas você nem é famosa!”. O chat no TPA é esse momento, é o calor do fim de peça quando você se encontra com aquela meia dúzia de gente na porta do camarim.

Vocês já pensaram em trabalhar com mais interação nas peças do TPA? Comentários durante a peça, por exemplo.

Renata: Com comentários não. É como mexer numa pipoca durante o filme: eu vou falar: “você está atrapalhando, para de comer pipoca!”. É a mesma coisa pra mim: se tiver alguém falando durante a peça não consigo contar a história.

Ao mesmo tempo, tem situações tipo a do Phila7, que conseguem inserir os comentários no telão no mesmo tempo do espetáculo, em três países diferentes. De repente uma pessoa fala algo em tempo real e os atores que estão em cena precisam trabalhar com aquela interatividade ao vivo. Já pensamos nessa possibilidade, mas por enquanto não trabalhamos com ela.

Kao: Seria muito fácil fazer um tipo de interação só para dizer que fizemos. Mas não queremos fazer um “Você Decide” - colocar três finais no meio da peça para que as pessoas escolhessem via chat ou e-mail qual final vai ser passado. Isso a Globo já fez há muito tempo. Se você quer fazer um interação, tem que ser uma interação profunda; se for para entrar, tem que ser de um jeito muito legal. E nisso nós

ainda não conseguimos chegar – aliás, acho que ninguém chegou.

O mais legal do TPA é essa honestidade de dizer "estamos fazendo sem saber". Não temos a pretensão de sermos os donos da verdade, os mais tecnológicos, os mais inovadores. Tempos atrás, chegamos para um amigo nosso, que tem uma produtora e nos deu força no começo: "e aí? Gostou do TPA?" Ele disse: "Esse teu projeto não vai dar certo. Pra mim, o computador é um instrumento de trabalho, não consigo sentar em frente ao computador e me divertir para ver uma peça de teatro". E de repente é essa nossa inquietação, essa coisa estranha de estar uma coisa certa no lugar errado, mas que pode ser uma coisa linda. Quando você vê aquela propaganda – sempre falo essas coisas – dos anos 1980 da Benetton. Você pegava o jornal e tinha, por exemplo, uma ideia morrendo na capa: *United Colors of Benetton*. Isso é lindo, porque trazer o inusitado, o inesperado, para uma área de publicidade, descontextualizá-la, já te faz procurar outras coisas. E de repente o TPA é isso, é descontextualizar tudo. Podemos até estar fazendo a coisa errada, mas e daí? Estamos talvez errando muito para chegar em algum lugar; estamos no meio do percurso.

EXPERIMENTAÇÃO RADICAL: RUBENS VELLOSO, PHILA7

Rubens Velloso é diretor da Cia. Phila7 *[http://www.gag.art.br/phila_7/]*, companhia brasileira com sede na Lapa, zona oeste de São Paulo, criada em 2005 com o objetivo de pesquisar novas linguagens e diferentes mídias. Em 2006, com seu segundo espetáculo, *"Play on Earth"*, o Phila7 tornou-se pioneiro no uso da internet para a criação e apresentação de uma peça teatral que uniu três elencos em três continentes simultaneamente: Phila7 em São Paulo, *Station House Opera* em Newcastle, Inglaterra, e *Cia Theatreworks*, em Cingapura. Os atores (quatro em São Paulo e três em cada uma das demais cidades) interpretavam cenas de um cotidiano fragmentado que, ao mesmo tempo que vistas ao vivo pela plateia em cada um dos locais, eram também transmitidas para as outras cidades através de um telão ao fundo do palco. "Imagine Nelson Rodrigues escrevendo 'Vestido de Noiva' preocupado em transpor os três planos da sua narrativa (realidade, alucinação e memória) para as janelas de um computador. Guardadas as proporções, é o que o projeto *'Play on Earth'* pretende fazer", escreveu o jornalista e crítico de teatro Valmir Santos sobre o espetáculo, na Folha de S. Paulo[87].

Em 2008 surgiu a continuação de *"Play on Earth"*, *"What´s Wrong*

---

87 Matéria publicada no caderno Ilustrada, da Folha de S. Paulo, do dia 14 de junho de 2006. Disponível para visualização no Acervo Folha (http://acervo.folha.com.br).

with the World?", um espetáculo ao vivo entre Brasil (Rio de Janeiro) e Inglaterra (Londres), dirigidos por Rubens (no Brasil) e Julian Maynard-Smith, na Inglaterra. O espetáculo contava com quatro telões e cinco possibilidades de imagens: o palco do teatro do Oi Futuro, a rua Dois de Dezembro (onde fica o Oi Futuro), o Café do Teatro, no Rio, e o palco do *Soho Theatre* e a *Dean Street*, em Londres. As mesmas cenas foram apresentadas nos dois palcos, com transmissão simultânea via *streaming* em inglês e português, com três atores em cada cidade a interagir entre si e também via internet, por telas digitais.

"O espetáculo se compõe de uma relação de telas entre aqui e Londres. O que se busca é que não sejam vistos palco nem tela, mas uma coisa nova. Ainda estamos imersos em elementos de teatro, cinema, de videoarte, mas estamos caminhando para uma nova dramaturgia, exclusiva para os novos meios. Continuamos longe de encontrar essa nova relação, mas já demos um grande salto", disse Rubens em entrevista ao O Globo Online em 19 de abril de 2008[88], dia da estreia do "espetáculo".

No fim de 2011 e no primeiro semestre de 2012, o Phila7 vai estrear três espetáculos que dão prosseguimento à busca de uma nova linguagem ainda sem nome. Um deles Rubens chama de "superfície de eventos", porque está longe do que estamos acostumados a entender como teatro, cinema, performance, dança – é tudo isso, mas também um embrião de uma outra coisa ainda sem nome[89].

Como você começou a experimentar com as linguagens?

Nessa contemporaneidade eu me senti muito confortável para experimentar, muito mais do que me sentia quando jovem. Porque eu fazia estas coisas – eu já misturava super-8 com 35mm, fazia teatro depois filmava, etc. Isso para te explicar um pouco do que estou fazendo agora. Vou partir de duas montagens para te explicar: a primeira chama *"On Ego"*, é um texto inglês contemporâneo *[de Mick Gordon e Paul Broks]* em que parte das questões da neurociência, da

---

88 A matéria está disponível no link http://ow.ly/621Ai.

89 A entrevista se deu na casa de Rubens, na Lapa paulistana, no início da noite de segunda-feira, 30 de maio de 2011.

dissolução do eu e das redes neurais como expressão de você – você é uma narrativa de uma rede neural. Em *"On Ego"*, eu trabalho com a ideia de que o cérebro – a rede neural que você tem – já te remete a uma visão muito radical e contemporânea do que é o indivíduo hoje. Muda para várias coisas, e uma questão que me interessa é que o eu já não é tão importante como manifestação, e sim o como você se linka com o outro. Quer dizer, estamos falando aqui, mas existe uma outra coisa que está trabalhando aqui e que está construindo uma ideia que aos poucos vai ficando em conjunto.

O cérebro, de alguma maneira, depois de milhões de anos de evolução, ele cansou de que o homem, para transcender e entender as coisas todas, criassem deuses e coisas assim. Então, o que ele criou? Um simulacro, que são as redes. Ele criou um simulacro dele mesmo para você entender que as coisas precisam estar conectadas com um centro, mas podem estar rizomáticas. Ele criou os computadores para várias coisas, mas uma delas é para mapear ele mesmo e falar assim "Ó como eu sou", e esse como eu sou é como você é.

A partir destas questões, e de outras questões geracionais muito claras depois do advento da internet – essa geração que nasceu com a internet tem o seu olhar todo modificado, no sentido de que a presença física e a presença virtual são vistas como duas formas de presença. Com manifestações diferentes, mas são presenças: uma presença carbônica, que é como nós estamos aqui, e a presença silícica, quando está na rede. Quando você trabalha com isso, me interessa a potência do teatro na singularidade do local onde ele se dá. Me interessa o que está em torno – e que ainda está em fase embrionária e que está começando a explodir sem rumo, o que é bom. Me interessa, a partir disso, potencializar estas duas formas de presença e quebrar as paredes do teatro, fazer com que ele, na força que tem como uma forma de presença, desdobrar essa reflexão para fora dele e de fora dele lá para dentro.

Eu já não penso mais em dramaturgia, mas "tramaturgia", que é como você escreve – não só os diálogos mas todos os acontecimentos – como uma trama que vai se enredar nessas várias formas. "Profanações" *[o 2º espetáculo/superfície de eventos que Rubens e o Phila7 preparam]* é isso: tudo que vai acontecer – teatrais, imagéticas, virtuais – vão estar

ali unidos por uma “tramaturgia”, onde os atores – que eu chamo de “MCs de fluxos reflexivos” – são os receptores e gerenciam isso junto ao público para que a ideia vá se construindo. É um pouco diferente do Teatro para Alguém porque eu não estou interessado no teatro sozinho nem no teatro transmitido pela internet. Eu estou interessado nas potencialidades destas formas e em como nós podemos enredá-las para gerar uma potência que se espalhe como reflexão.

Não é teatro, nem cinema, e eu nem quero chamar de híbrido. Você se apropria de todas as formas de produções estéticas – imagens, teatro, vídeo, formas de presença diferente, artes plásticas. Mas para você chegar nisso tem que mudar o pensamento inteiro. Você não faz isso só intelectualmente, você tem que mudar a forma de pensar. Está acontecendo comigo, eu faço exercícios. Por exemplo: Eu pego dois computadores e ligo, ponho dois filmes (ou videoarte) diferentes, ligo música aleatoriamente, deixo a sala do meu escritório aberta para fazer um *frame* com o real do senso comum, esse real que nos apoiamos. A partir desses fragmentos, eu vou construindo rapidamente uma narrativa, com a ajuda de livros – ponho quatro cinco livros junto disso tudo. Vou vendo onde estas coisas se conectam e vou construindo, na minha cabeça, uma narrativa que vai juntando tudo isso.

É a típica cognição da internet, não? Fazer várias coisas ao mesmo tempo.

Exato. Você pega o que acontece no Facebook, por exemplo. Existem vários *approachs* para entender isso, mas os dois mais comuns são 1) ah, isso é legal, mas é muito bobo; e 2) ah, isso é legal, o que me interessa mais. O bobo vai estar lá sempre, porque o bobo está na nossa vida. Mas isso é legal: como eu posso captar isso como estrutura de reflexão, onde o teatro tem uma potência muito grande, e fazer a junção. Para isso, você tem que mudar conceito de espaço e se reeducar. O cérebro sabe disso, de certa forma; na zona cognitiva e da razão, ele entende que “onde nós conversamos agora é um espaço físico”. Mas se eu ligar um computador aqui onde estamos, eu estou com esse espaço e outro espaço que trouxe para dentro de casa. Se ligar uma câmera, eu jogo esse espaço que estou – ou no mínimo um

recorte dele – para dentro de outro espaço, de uma outra pessoa, que está em outro lugar. Eu vou criando espaços conectados e formas de presença, vou enredando tudo isso de uma forma que, se você não se preocupar mais de que forma isso está vindo, você tem uma potência reflexiva espalhada violenta.

Ainda é difícil não pensarmos em como isso está sendo feito.

É novo. Outro dia eu estava em um seminário sobre teatro e lá estava uma neurocientista. Falei isso que estou te falando e ela disse, "olha, você tem toda razão. O cérebro está constituindo redes de compreensão e ele entende toda a questão digital como extensão de seu corpo. É seu corpo estendido para fora de você, mas dizendo de você". Mas é claro que isso tem um tempo de amadurecimento. Tanto que quem mais aproxima do nosso trabalho no Phila7 não é o pessoal do teatro, mas sim o pessoal de multimeios. É que o olhar dessa moçada está mais ligado para isso. Eu falo para gente do teatro – que são aqueles que eu mais conheço – e muitos me olham assim, "ih, enlouqueceu, isso não é teatro". Mas eu falo, "não quero que se chame de teatro, mas o teatro está lá. A teatralidade está lá, a potência do teatro está lá". Mas não é como você aprendeu sempre, uma caixa preta, palco italiano, é outra coisa.

É difícil achar interlocutores para falar dessa relação com o digital no teatro?

Muito. Eu sou um ET. Às vezes a discussão morre em ver se é ou não é teatro. Mas meu pepino é maior que o do Teatro para Alguém, por exemplo. Porque, quando eles chamam de teatro digital, eles abrem essa discussão. Eu nem quero discutir isso. Eu não quero nomear nem de teatro nem de digital essas coisas todas. Eu estou trabalhando com redes digitais, digineurais, você entende? Eu estou criando um vocabulário para isso, escrevendo mesmo, para poder me comunicar. Porque quando você fala em teatro digital, você nomeou duas coisas que já tem carimbo na sociedade. O pessoal do teatro, por

questões óbvias, fala: isso não é teatro. Se eles *[do Teatro para Alguém]* chamassem de teatralidade digital, já começaria a ser mais aceito.

Eu to cagando se é teatro ou não é teatro o que eu faço. Mas o teatro está no que o Phila7 faz, ele está lá linkado com outras coisas, ele não tem o formato que acostumamos a ver. Mesmo quando você rompe com o palco italiano – que nem o Teatro da Vertigem, que foi fazer peça em cadeia, hospital – é um lugar onde se forma uma singularidade e o teatro se instaura. Esse lugar sempre vai existir pra mim, só que não tem mais parede, dali é para fora e de fora para dentro.

Mas imagina, não é fácil: teatro tem mil e mil anos, e você insere uma questão que, em primeira instância, seria o contrário do que ele é: a força do teatro está exatamente na presença. De uma certa forma, é difícil derrubar isso. O que você tem de fazer é se desvincular disso. Esquece. Não estou fazendo teatro. Mas existe teatro lá, e pode existir sim.

Como viabilizar financeiramente uma prática que ainda não tem nome?

Tenho pensado nisso. Inclusive, vou te chamar quando isso acontecer. Vai se chamar "Churrascão da Arte Diferenciada" (risos). Eu acho que ela pode se financiar na medida em que o coletivo se apropria disso, principalmente através da rede. Você pode, por exemplo, fazer dramaturgias porosas onde as pessoas das redes virtuais – ou mesmo presencialmente – vão interferir na decisão do espetáculo. Elas contribuem com ideias e esse financiamento pode vir dessas próprias comunidades. Eu acho que isso é viável a médio prazo.

Como um crowdfunding[90]?

Exatamente. Mas você não faz a oferta da coisa; você começa

---

90 Podemos definir, com a ajuda da Wikipédia, que *crowdfunding* é uma ação de cooperação coletiva realizada por pessoas que contribuem financeiramente, usualmente via internet, para apoiar iniciativas de outras pessoas ou organizações, ganhando "recompensas" para isso.

a debater, ver onde a ideia se encaixa e vai construindo com ela. Tenho uma ideia de que a pessoa tem o direito de acompanhar todo o processo, enviar imagens ou textos que elas achem pertinentes. E quando a coisa acontecer, ela tem um acesso a essa coisa – sempre tem um centro onde ela acontece. Você percebe que tudo isso ainda é futuro. Eu estou falando de um presente que espera um devir. Mas alguém tem que meter a mão na massa, alguém tem que fazer o trabalho sujo.

De maneira geral, como funciona a colaboração no teu trabalho?

É complicada, tudo é complicado. Você tem que mudar seu pensamento. No "Profanações", eu me reuni com essas cabeças que vamos trabalhar: a ideia é isso, agora vamos construir juntos. É difícil, primeiro, aceitar que não temos uma coisa feita. A 2º coisa difícil é: para você fazer esses trabalhos, a questão do ego tem que ser subvertida. Se você for trabalhar não a ideia mas sim o que você quer dessa ideia, e não do que você pode compor com ela, fodeu. Você tem que trabalhar em outras instâncias da sua relação com a arte. Eu escrevo lá no Facebook só para provocar as pessoas: processos desse tipo são propriedades de uma inteligência coletiva, não de uma inteligencia individual que direciona tudo. É uma inteligência coletiva que constrói a coisa toda. Vi que há uma narrativa, mas é sempre aberto a experimentações e a novas ideias. Não é uma coisa fechada. Nunca está pronto; é processo. Eu não estou trabalhando mais com coisas fechadas.

Eu não estou atrás de sucesso, entendeu. Não estou mesmo. Eu sou um sujeito fadado ao fracasso, porque eu trabalho no fracasso. O que eu faço não é sedimentado, e você não pode se importar com isso. E te falo, parece utopia, mas é possível. Eu detesto quando alguém fala assim: você tem um projeto. E fala projeto para não falar produto. Eu não tenho e não quero ter. Não tenho nem produto para te dar. Eu tenho uma coisa que nem é minha, é coletiva. Se é para fazer o mais do mesmo, isso eu já fiz muito na minha vida. Na verdade nem fiz, já misturava, já era problema, mas não tão radical. Eu não tenho

nenhum interesse no espetáculo ficar prontinho, bonitinho, se repetir toda a noite.

Existe uma dificuldade de gerações mais velhas em entender que o direito autoral, do jeito que é posto hoje, não tem mais serventia.

Acabou! Acabou o direito autoral. Acabou mesmo. Tem que achar outra coisa. Isso já era. E quer saber, eu acho do caralho! Faz parte da inteligência coletiva, é genético, DNA, coisa da consciência humana. Para o meu trabalho, jogar esse jogo *[do direito autoral]* seria negar tudo o que eu estou fazendo. Claro, eu sou um artista, temos que ganhar dinheiro para sobreviver. Mas nós temos que construir outras formas desse dinheiro chegar na gente.

E isso não está estabelecido ainda, o que angustia as pessoas. Vai substituir pelo quê? Ninguém sabe ainda.

O problema é que ninguém sabe porque ninguém pensa diferente. Eles ficam pensando em como substituir o direito autoral; ainda pensam em direito autoral como uma propriedade privada que vai valer pelo resto da minha vida e quem quiser usar vai pagar para mim. Não tem mais isso, acabou! Tem que ter outro jeito. Eu falo: "não fica sonhando com coisas que não vão acontecer mais". A música já entendeu, está aprendendo na marra. O cinema, a mesma coisa. Mas ele fica inventando coisas, tipo o 3D. Eu sou partidário – falo isso com gente de cinema, e sou xingado – de uma ideia intermediária. É assim: quando você faz um filme pela lei do audiovisual, você, cineasta, já ganha por isso, o seu valor já tá embutido no valor obtido. A empresa que patrocina, não patrocina coisa nenhuma, é o povo que patrocina o cinema brasileiro. Bradesco não patrocina nada, nem Petrobras. É tudo lei de incentivo, você não paga o imposto lá e joga aqui.

Portanto, nós deveríamos pegar o filme e disponibilizá-lo de todas as formas possíveis, para maior quantidade de pessoas possível. A arrecadação que possa vir daí tem que formar um fundo de cinema,

para nós começarmos a ser independente do cinema mercadológico. Entendeu? Você ir lá pedir dinheiro para o Bradesco e ele perguntar "mas vai ter ator da Globo?", "o filme é comportado? tem uma linguagem certinha?". O fundo seria para ficar livre dessas armadilhas, experimentar outras coisas, outras linguagens. Isso é uma solução intermediária, e nem isso o pessoal do cinema topa…

Nas minhas peças, peço para os atores estudarem o que chamo de "DNA do teatro", todas as grandes experiências teóricas e práticas: Brecht, Stanislavski, Grotowski, Beckett, Craig, Kantor, etc. Todos eles criavam uma linguagem que às vezes negava a outra. Dentro desse processo que estou trabalhando agora, eu posso precisar de qualquer coisa a qualquer momento. Por exemplo, em uma cena que dura cinco minutos, posso querer que ela seja dramática, no sentido de catarse usado no teatro grego. Mas de repente ela pode ir para outro lugar, outra escola. Apenas um psicologismo não dá conta mais da complexidade que chegamos hoje do entendimento do que é humano. Não dá mais conta, é preciso abrir.

Eu adoro essas revoluções que estão acontecendo agora, que às vezes parecem eufóricas e juvenis. O que eu adoro nelas é que elas não tem centro, é uma ideia. "Marcha da liberdade" *[evento que aconteceu primeiramente em São Paulo, no dia 28 de maio de 2011, em resposta à repressão policial diante da Marcha pela Liberdade de Expressão, em 21 de maio, e que no dia 18 de junho de 2011 ocorreu em diversas cidades brasileiras]*, por exemplo. Cada um vai lá gritar liberdade do que lhe interessa. E está chegando (no Brasil), vai chegar no mundo inteiro. Essa geração nova *[que está organizando esses movimentos]* já tem introjetado coisas que você não precisa mais trabalhar para introjetar. Essa moçada que eu chamei para trabalhar raramente ia ao teatro. Esse pessoal gosta de um monte de coisa legal, mas detesta teatro. Eles só se interessaram por teatro porque eu os chamei para trabalhar nessas ideias. Temos que construir um olhar para poder ver o teatro, se não ele vai virar ópera, com aquele público senil, aquela coisa formal.

É necessário aprender a ouvir também. Eu falo dessas conversas do Facebook, que parecem idiotas, mas não são por um motivo muito simples: para essa geração mais nova, a questão da presença é muito

diferente do que a que caracterizamos como "estar presente", do "estar aqui vendo uma imagem". Aquele bate-bapo na rede é como estar numa mesa de botequim. Não há diferença entre essas formas de presença para eles. Claro, existe muita merda no Facebook, mas acho que a arte é um caminho para fazer a reflexão sobre isso. Ela tem que gerar reflexão, gerar conteúdo, gerar proposta, pensamento. As pessoas estão abertas para isso, mas você tem que chegar nelas de algum jeito. Cabe as artes respectivas entrar ali e gerar atrito para gerar conteúdo. Eu acho isso, e é o que estou tentando fazer.



FUTURISMOS POSSÍVEIS: LEONARDO ROAT, PESQUISADOR

O encontro com Leonardo Roat[91] foi tão inusitado que merece aqui uma licença para o uso descarado da primeira pessoa. Foi assim: no início de fevereiro de 2011, Roat viu a página que acompanhou, aos trancos e barrancos, o desenvolvimento desta pesquisa *[http://culturadigital.br/teatralidadedigital]* e resolveu me escrever. “Também sou gaúcho, também me chamo Leonardo e também sou formado na UFSM, mas em Artes Cênicas. Meu mestrado é em ciências da linguagem. Pesquiso sobre possibilidades de (re)significação dos axiomas cênicos (elementos constituintes da linguagem cênica) na cena contemporânea através da utilização das “novas” mídias e tecnologias. Acho que podemos trocar boas ideias”, foram algumas das suas palavras. A coincidência tripla – de nome, local de formação e origem – inevitavelmente nos aproximou; naquelas alturas de começo de trabalho, era um alento encontrar alguém pesquisando o mesmo assunto, debruçado sobre quase as mesmas dúvidas e tendo praticamente as mesmas dificuldades em encontrar interlocutores de um tema (ainda) sem nome – e ainda oriundo da mesma cidade!

---

91 Leonardo Roat é ator e diretor formado em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Santa Maria (direção, 2000; interpretação, 2001), mestre e doutorando em Ciências da Linguagem (Unisul), em Florianópolis.

Duas semanas depois, nos encontramos em São Paulo para participar do "Teatro em Conexão", evento que contou com diversos debates sobre teatro e cultura digital, com a organização do Teatro para Alguém. Ali, enquanto acompanhávamos as acaloradas discussões relatadas no fim da parte I deste livro, discutíamos aspectos em comum de nossas pesquisas, da questão sempre cara do nome (teatro digital? teatralidade digital?) até as diferenças das investigações – a de Roat acadêmica, dentro de um programa multidisciplinar como o de Ciências de Linguagem da Unisul, em Florianópolis, e a minha jornalística, sem orientador e mais focada em informar do que propriamente em discutir conceitos.

No decorrer do primeiro semestre de 2011, não hesitei em convidá-lo para ser entrevistado. Sua dissertação estava sendo finalizada (foi defendida em agosto de 2011), o assunto estava "fresquinho"; seria, enfim, uma boa oportunidade de compilar algumas das nossas conversas, depois de diversas trocas de referências, impressões e opiniões sobre o tema durante o semestre.

"As artes cênicas em um mundo de carbono e silício: Perspectivas de (re)significação dos elementos cênicos constituintes na cena contemporânea a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia" é o longo nome da dissertação de Roat. Nela, ele usa-se de sua familiaridade com o audiovisual (é diretor e roteirista de curtas e videoclipes e trabalha em uma produtora de Florianópolis, onde mora) para fazer uma longa pesquisa sobre os "novos produtos estéticos originados a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia no teatro", como escreve no resumo. Traz, como principais exemplos destes produtos, os trabalhos do Phila7, do Teatro para Alguém, do encenador Robert Lepage, do *La Fura dels Baus* – todos também citados por aqui – e da *Royal Shakespeare Company*, tradicional companhia sediada em Londres que realizou uma inédita montagem de "Romeu e Julieta" no Twitter, num caso tão inusitado que merece um novo parágrafo.

Durante o período de 12 de abril de 2010 até 12 de maio de 2010, o clássico de Shakespeare foi trazido para os dias de hoje: os seis personagens principais da história eram avatares reais no Twitter, interpretados por atores de carne e osso, que relatavam sua rotina

diária, davam suas opiniões, conversavam, deixavam comentários - igual aos milhões de usuários do microblog. Era possível a qualquer usuário na rede acompanhar as 24 horas da vida de Romeu - o que ele fazia em casa, quem gostava de ouvir, assistir no cinema - não mais "apenas" o plano narrativo bolado pelo bardo inglês nascido a quase 500 anos atrás.

A partir dessa experiência inédita com "Romeu e Julieta", a conversa rumou para as fronteiras cada vez mais borradas da assimilação do teatro na cultura digital e outros assuntos correlatos, como a falta de um nome para definir "isso tudo que falamos" e alguns futuros possíveis que a tecnologia prepara para o teatro[92].

Este experimento do Romeu e Julieta que você citou na dissertação lembra em diversos aspectos os jogos, videogame. E aí imagino que um dos futuros do teatro digital - ou da teatralidade digital, ou outro nome que se queira usar - tem muita relação com os jogos, com esse tipo de imersão que os jogos proporcionam.

Concordo contigo. Eu até brinco na parte de conclusão da dissertação: tento imaginar no futuro um grande jogo imersivo, com possibilidades de holografia volumétrica 3D em escala 1X1, que pode ser assistido e jogado de qualquer lugar a partir do uso de dispositivos móveis – mesmo numa sala de teatro, onde podemos colaborar ativamente para que o espetáculo aconteça.

[Esta "brincadeira" assim está posta na dissertação de Roat: "o evento seria concebido por técnicos e artistas de inúmeras áreas e seu início poderia acontecer antes do que se está acostumado atualmente nos espetáculos, muito antes de entrar-se no edifício teatral. Aconteceria em algum aplicativo interativo localizado em um site ou dispositivo móvel (celular ou tablet) onde estariam colocadas informações, textos, sons, imagens e outras referências que pudessem ser assistidas e manipuladas pelo público. (...) Como são utilizados recursos digitais, o espetáculo poderia ser composto de artistas e público dispostos por todo o globo terrestre, desde este primeiro

92 A conversa com Roat aconteceu no dia 8 de agosto de 2011, uma segunda-feira, via Skype.

estágio relatado acima, até quando seus componentes declararem o final do "espetáculo". (...)

Os palco poderiam ser vários, localizados fisicamente em diversas cidades ou países, ou poderiam ser na casa de cada espectador através de sua televisão ou computador, ou até mesmo na rua (de forma presencial ou não) pelos dispositivos móveis de acesso a internet, mas todos estariam conectados entre si. Poderiam também ser palcos holográficos via projetores tridimensionais móveis de escala 1:1 em outros teatros, com plateias ao vivo vendo e participando de toda a ação, simulando o que já se conhece como estrutura cênica de palco (seja arena, italiano, elisabetano, etc.). Também poderia ser uma projeção miniaturizada do evento inteiro, semelhante a um tabuleiro de xadrez, mas com telas múltiplas e sensores interativos para realizar ações de personagens, ou proporcionar outros ângulos de visão do mesmo evento. Os personagens seriam os artistas e técnicos envolvidos, vindos de diferentes áreas artísticas, somados aos espectadores. Estes poderiam manifestar-se sob a forma de avatares por meio de voz, imagem ou texto da sala de suas casas ou através de mecanismos localizados em pontos do próprio edifício teatral, ou mesmo dos mais variados lugares que possuíssem o equipamento necessário para estas ações[93].]

Os personagens de "Romeu e Julieta" agora poderiam ser personagens de uma outra história, já organizada ou programada, com um roteiro pronto a partir de Shakespeare ou mesmo criado por nós de maneira colaborativa, como na Wikipédia. Com as tecnologias digitais que já existem e ainda as que vão aparecer, uma situação dessas passa a ser algo que se torna plausível – e é muito mais próximo de um jogo, de um grande videogame, do que necessariamente de um evento cênico tradicional como conhecemos.

E aí há uma mudança grande com aquilo que identificamos como teatro. É difícil até de imaginar hoje, mas com o tempo pode ser bem plausível.

Cheguei a essa situação na conclusão da dissertação, o que me deu vontade de continuar pesquisando no doutorado. No início, imaginei

93 ROAT (2011, p.85-86).

que, lá no final, poderíamos ter duas linhas: o teatro como conhecemos hoje - que obviamente vai continuar existindo - e outra coisa que chamaríamos de teatro digital ou teatro virtual. Durante a pesquisa, foi me ocorrendo que, na verdade, podemos ter mais um caminho além destes dois: uma “nova arte” que incorpore características das novas linguagens ou tecnologias digitais que forem aparecendo e que, também, traga elementos do videogame, da holografia, da colaboração em rede, além de ter a questão da mobilidade impregnada nela. Aí não será mais nem teatro nem teatro digital ou virtual, mas uma outra coisa, que não vai mais ter como ficar dentro daquelas “casinhas” que usamos para enquadrar o teatro, o cinema o audiovisual.

Esta “terceira ponta” pode ser, de alguma maneira, fruto de um período histórico muito próximo ao movimento que na época proporcionou o surgimento do *happening* e da performance. Um período no qual o vídeo teve força para invadir as artes visuais, em que a colaboração entre a dança e a engenharia trouxe inovações na iluminação, em que todas as artes passaram a conversar mais. E aí é natural que, depois de um tempo, possamos criar um nome que defina essa “terceira ponta” e se aproprie dela como aconteceu com a videoarte, a videodança, a performance, o *happening* – termos que soaram estranhos por muito tempo, mas que hoje são natural para nós.

Antes de ficarmos pensando em nomear, é melhor buscar desenvolver essa “nova” linguagem. O nome vem no decorrer de um processo histórico de evolução, que ainda está no início.

O fato de não ter nome é mais um indício de uma crise paradigmática do campo teatral. Não tem porque estarmos discutindo nomes ainda; não vamos conseguir definir ou enquadrar plenamente isso dentro do teatro, já que, por enquanto, estamos inundado nessa novidade até o pescoço.

Fiz uma provocação ao colocar de título na dissertação “Em um mundo de carbono e silício” também porque as pessoas que estão pesquisando ou praticando nessa área não vão ficar tentando conceituar a presença, buscar entender “se está ou não se está” presente. Talvez

seja maléfico ficar se atendo ao conceito de presença agora, pode paralisar tudo. Gosto dessa colocação que o pessoal do Phila7 traz, de se estar "presente" na qualidade de carbono, no encontro de "carne e osso" frente a frente, ou na qualidade de silício, no encontro entre telas ou de carbono com tela, trocando preposições que estão incitando a comunicação. Nesse momento, talvez seja melhor pular o debate sobre nomenclatura e se atirar para percorrer esses novos caminhos que estão surgindo – é mais proveitoso do que ficar tentando conceituar se é ou não é teatro.

Como vimos nos debates do "Teatro em Conexão", tem muitos que relutam em aceitar algumas dessas experimentações do teatro com as novas mídias e o digital pelo fato delas questionarem o ato presencial, que é sempre colocado como a essência do teatro.

Sempre convivemos com o fato do que o ser novo assusta – e vamos continuar se assustando com questões novas que vão invadindo o nosso campo. Elas nos tiram da zona de conforto, tiram nosso chão e nos propõem incertezas. Neste caso, o que acontece é que existe uma nova geração de pessoas que está lidando com um regime de presença fragmentado, uma relativização no uso das tecnologias para os afazeres do dia a dia. A grande questão é que, nesse mundo cada vez mais fragmentado, vamos precisar de muitas ferramentas para contar uma história, para transmitir alguma coisa ou para se comunicar melhor. As linguagens, os meios artísticos e de expressão foram surgindo por necessidade nossa, frutos do meio e do contexto – e as linguagens oriundas do digital são mais outras que estão aparecendo nesse novo cenário.

Chamemos de teatro ou de outra coisa: o mais importante é explorarmos o potencial da linguagem para desenvolver mais histórias que entrem em contato com as pessoas, que as sensibilize no mesmo sentido de que as diversas formas de arte conseguem. Acredito que a própria essência do teatro de ser aventureiro vai prevalecer para que ele experimente e ouse com as novas tecnologias.

Além do Phila7 e do Teatro para Alguém, que outras experiências do tipo você conhece no Brasil?

Em Florianópolis, sei de um grupo de dança que conversa muito sobre estas questões: o Cena 11. Fora eles, sei de alguns experimentos que aconteceram na Bahia, na UFBA, com a Ivani Santana e um pessoal que desenvolveu um software, também relacionado à dança.

Você acha que são poucas experiências sendo desenvolvidas no Brasil? O que impede de haver mais experiências desse tipo?

Existem poucas por ser novidade. Por enquanto, o público que vai assistir - ou pelo menos ao qual é sugerido que assistam esses espetáculos - geralmente é da classe artística, mais acostumado a receber estes experimentos. Depois, há a questão dos equipamentos. Teatro somado a hipermídia e a cultura digital vai solicitar que tenhamos equipamentos de vídeo, de transmissão de áudio, técnicos responsáveis pela parte de *streaming*. Isso dificulta o desenvolvimento do processo porque o torna mais caro. E como isso não tem nome, não se encaixa em nenhuma "casinha", não existem editais públicos para financiar - de certo modo, o financiamento passa a ser por investimento particular dos grupos.

Você falou no público: esta linguagem nova, desconhecida, pede um tipo de publico diferente? Um público que, talvez, esteja mais acostumado com a interação?

É natural que esse tipo de espetáculo atraia um público mais acostumado com interfaces e questões digitais. Um espetáculo que tenha avatares, um roteiro construído através de um processo colaborativo wiki sem hierarquia definida, um produto que se aproxime de um jogo, ou como se fosse uma rede social digital, não vai mais ser uma coisa de sentar e "apenas" assistir. Se ninguém fizer nada, nada vai acontecer; é necessário ficar conversando e ressignificando aquele

conteúdo que é apresentado. Assim, pode ser que estes espetáculos pressuponham que o público interaja para que aconteçam.

É muito similar ao que propuseram, já na década de 1960, o Hélio Oiticica, com o "Parangolé", ou a Lygia Clark, na série "Bichos". *[Exemplos de obras interativas de dois dos principais artistas brasileiros da segunda metade do século XX]*. Era necessário que o público se vestisse ou se movimentasse para que a obra acontecesse; se ninguém propusesse a interação, a obra não se dava.

O digital potencializa uma aproximação cada vez maior entre a arte e a vida, tema que muito se falava nas vanguardas do século XX. Será que ele derruba de vez as fronteiras?

Eu acho bem interessante a diluição de algumas fronteiras. Claro, de novo, não é de agora que isso vem acontecendo. Além dos exemplos acima, dá para citar a diluição entre arte e ciência. Por exemplo, o Robert Lepage coloca que toda a nova invenção científica na verdade é uma grande invenção de potencialidade artística: talvez aquilo não tenha uma função utilitária definida, mas mesmo assim ela já pode ser usada no meio artístico de infinitas formas. A diluição da barreira daquilo que é exclusivamente tecnológico e que passa a fazer parte do artístico, ou do artístico que passa a ser pensado também no tecnológico, já é um sintoma de que a tecnologia vem mudando a coisa toda.

E aí podemos fazer uma provocação também: por que só pensar no artista enquanto performer e não colocar o programador enquanto performer? Ele está sendo um agente fundamental e é também responsável pela execução e criação daquele espetáculo.

Você fala muito sobre a questão da holografia, holografia volumétrica 3D 1x1 – a holografia foi muito utilizada nas artes na década de 1980, no Brasil. Você chegou a trabalhar com ela, investigar mais a fundo?

Existem dois tipos de holografia: um que é bem caro e outro que não é tanto - na verdade, esta apenas engana o olho, não chega a ser volumétrico, mas dá uma sensação de tridimensionalidade rápida.

[Podemos dizer que a holografia é uma forma de se registrar ou apresentar uma imagem em três dimensões. Foi concebida teoricamente em 1948 pelo húngaro Dennis Gabor, vencedor do Prêmio Nobel de Física em 1971, e somente executada pela primeira vez nos anos 60, após a invenção do laser. O princípio da holografia é armazenar o todo em diversas partes; um pequeno pedaço de um holograma terá informações de toda a imagem do mesmo holograma completo.]

Sei que tem pessoas utilizando esse tipo de tecnologia em apresentações publicitárias, onde tem corporações que conseguem pagar por isso. Com fins artísticos existem algumas iniciativas; lembro agora daquela cantora japonesa que deu enorme repercussão na mídia *[Hatsune Miku, uma "popstar" do Japão forjada em holografias pela empresa Crypton Future Media, em 2007, que chegou a se apresentar ao vivo no Japão. A voz do avatar é baseada em samplers de uma atriz , que foram reunidos e remixados a partir do programa Yamaha Vocaloid 2]*. Li recentemente que a Sony está desenvolvendo uma tecnologia 3D para transmissão de futebol em televisões e telões 3D para a copa de 2022. A ideia é que tenhamos um estádio real, onde está acontecendo o jogo, e que em outros estádios do mundo você possa acompanhar o jogo em holografia volumétrica escala 1X1.

O uso é para fins comerciais, claro, mas já vimos iniciativas que começaram assim e foram apropriadas para outros usos. Por exemplo, o Kinect *[Sensor usado no XBox 360 que permite aos jogadores interagir com os jogos eletrônicos sem a necessidade de ter em mãos um controle]* foi "hackeado" logo depois de lançado, e passou a ser usado como um sensor de visão num aparelho que fica informando aos deficientes visuais obstáculos na frente. Se imaginarmos que este pessoal vai "hackear" outros tipos de consoles avançados, podemos imaginar que estas novas tecnologias também podem ser usadas para fins artísticos. Se, por exemplo, a tecnologia que a Sony pesquisa realmente vingar e for incorporada no cotidiano, em 2022 teremos produtos mais avançados que o Kinect para interagir com ela; telas *touch screen* com

projeções sensível que poderemos tocar e ter acesso a tudo quanto é informação, dentre outras possibilidades ainda não inventadas. Com a mistura dessas tecnologias a uma velocidade de conexão da internet muito maior, poderemos estar jogando videogame ou participando de um espetáculo holográfico dentro da sala de casa.

Agora, se o desejo de holografia realmente vai desenvolver e chegar nessa potencialidade é outra coisa. Estamos brincando de futurologia aqui, o que pode ser um tiro no pé - pode não dar em nada disso também.



PIONEIROS NAS TRANSMISSÕES PELA REDE: TOMMY PIETRA, TEATRO OFICINA

Com mais de 40 anos de estrada, sempre sob o comando do intrépido Zé Celso Martinez Corrêa, o Oficina é um dos grupos pioneiros no Brasil a trabalhar com a relação entre as mídias e o teatro. Começaram "só" com teatro em 1958, mas já em 1967, com o "O Rei da Vela", montagem tropicalista do texto do modernista Oswald de Andrade, resolveram fazer cinema – o que seria consolidado com dois filmes na fase "exilado em Portugal" de Zé Celso, na década de 1970, e com diversas produções para a TV Cultura nos anos 1980, quando o interesse por vídeo foi até mais ativo que o pelo teatro.

Em 1993, com a reinauguração do histórico espaço do grupo no bairro do Bixiga, centro de São Paulo, em projeto da arquiteta italiana Lina Bo Bardi, o Oficina voltou a focar no trabalho teatral, cheio de gás, deboche e desprendimento como manda sua cartilha. Mas desde então, sem esquecer do aprendizado com o vídeo, passaram a gravar todos os espetáculos e inserir, definitivamente, estas gravações no trabalho cênico. A migração do vídeo para a internet se deu ao natural, em 1999, na transmissão ao vivo, on-line, de "Boca de Ouro", de Nelson Rodrigues. A transmissão das peças passou a ser regra a partir de 2001, primeiro com o "Festival Oficina", quando foram apresentadas

três peças do repertório do grupo, e depois com o megaprojeto "Os Sertões", cinco espetáculos de quase quatro horas cada um, que viraram uma caixa de DVDs - numa mistura de teatro com cinema que rendeu um produto que não parece ser nem um nem outro. Hoje a transmissão das peças on-line acontece sempre através do site do grupo, *http://teatroficina.uol.com.br*.

Ainda que não fale em "teatro digital", o Oficina visa usar a tecnologia para aproximar o espectador dos atores no espetáculo, com o intuito de acercar-se daquilo que consideram uma das experiências mais avançadas dos palcos teatrais, o teatro grego, feito em arenas enormes, para duas, cinco mil pessoas. Não por acaso, a ultima turnê brasileira do grupo foi apresentado em palcos assim, e um dos próximos projetos é a construção de um teatro de estádio, na vizinhança de sede do grupo em São Paulo. A encenação ritualística e orgiástica do teatro do Oficina se presta, como em raros grupos brasileiros, ao uso de recursos tecnológicos: a mistura de linguagens, hibridismo, experimentalismo e a ideia de imersão dos espectadores no palco é uma característica forte de seus trabalhos.

O personagem desta entrevista, Tommy Pietra, trabalha com o grupo desde final da década de 1990. Passou pela comunicação, núcleo de vídeo e de transmissão das peças; participou (ou foi responsável) de quase todas as experiências com a internet do Oficina, além de diretor de um dos "filmes" de "Os Sertões", "A Terra". Hoje, é o editor do site do Oficina[94].

Qual a relação do Oficina com as mídias e as novas tecnologias?

O Oficina sempre trabalhou com as novas tecnologias - na verdade, teve uma primeira fase que foi "só" teatro, que durou até o final dos anos 60. A partir daí eles já começaram a misturar as coisas, essencialmente o cinema com o teatro, quando começaram a filmar "O Rei da Vela" *[Dirigida por Zé Celso a partir do texto de Oswald de Andrade, foi apresentada no Teatro Oficina em 1967 sob a influência do*

94 A conversa com Tommy se deu em seu escritório, no edifício Copan, no centro de São Paulo, no dia 28 de julho de 2011.

Tropicalismo e é, até hoje, considerada uma das principais manifestações do movimento], que virou um filme feito tanto a partir da gravação da peça quanto de cenas filmadas em outros lugares, especialmente no Rio de Janeiro. A mistura do cinema com teatro começou ali, por volta de 1968, quando coincidentemente começou a chegar o vídeo, e o Oficina começou a usar ele desde o início. Nos anos 70, o grupo foi para o exílio *[Em 1974, Zé Celso foi detido e exilado pela ditadura militar brasileira e passou a trabalhar em Portugal sob a égide "Oficina Samba 5º Tempo" até 1979, quando voltou ao Brasil]* onde Zé Celso dirigiu dois filmes, "Vinte e Cinco" e "O Parto" - "O Parto" é sobre a Revolução dos Cravos *[que decretou o fim da ditadura de Salazar em Portugal, em 1975, e foi feito em parceria do Oficina com a Rádio Televisão Portuguesa]* e "25" é sobre a libertação de Moçambique *[em 25 de junho de 1975 foi decretada a independência da então colônia portuguesa de Moçambique; o filme foi realizado pelo Oficina e patrocinado pelo Instituto Nacional de Cinema de Moçambique, e é um dos poucos registros em vídeo do acontecimento]*. São filmes pouco conhecidos, quase não exibidos, que precisam de um trabalho de recuperação.

Quando eles voltaram para o Brasil, a televisão já filmava peças, havia maior acesso ao vídeo. Em 1980, entrou na história do Oficina o Grupo Sílvio Santos, com a tentativa de comprar o teatro do Oficina *[A sede do Grupo Sílvio Santos fica ao lado do espaço do grupo].* O teatro tinha um proprietário e o Oficina, como ocupava o espaço há muito tempo, tinha a preferência na compra, mas não tinha condições financeiras. Foi feito um movimento para isso, que culminou com um show importante, no parque do Ibirapuera, que reuniu grandes artistas da música brasileira para arrecadar fundos para comprar o teatro. *[O show se chamou "Domingo de Festa", foi realizado para um público de cerca de 20 mil pessoas e teve a presença de Gilberto Gil, Caetano Veloso, Osvaldo Montenegro, Pepeu Gomes, Baby Consuelo, Miucha, Gonzaguinha, Zezé Mota, dentre outros artistas que estavam trabalhando dentro do Oficina].* Arrecadaram uma certa quantia e foram até Brasília para conseguir um financiamento para a compra do teatro. Ofereceram um valor como entrada para o banco (a Caixa Econômica), que não aceitou – disse que eles não iam ter condições de pagar todas as outras parcelas. Como não conseguiram a compra, voltaram com esse dinheiro e compraram

uma câmera, que era da melhor tecnologia na época – inclusive, ela foi trazida dos Estados Unidos pelo Fernando Meirelles, que era um menino; tem até o vídeo dele chegando com a câmera. A partir daí começou-se a filmar tudo em vídeo, muita coisa mesmo. *[O diretor e também colaborador do Oficina, Tadeu Jungle, conta em "Made in Brazil: Três décadas do vídeo brasileiro", livro organizado por Arlindo Machado, que Meirelles trouxe a câmera - um equipamento "U-Matic" - do Japão.]*

Nos anos 1980, o Oficina foi principalmente um grupo de vídeo dentro do teatro - o teatro ficou até no subterrâneo, sem muita atividade. Esse grupo era ligado em jornalismo, documentava as coisas que estavam acontecendo, e produzia vários vídeos em parceria com a TV Cultura, que eles nunca mais mostraram, ficaram enterrados lá. *[Este núcleo, chamado de TV Uzyna Uzona, trazia em sua fileiras nomes como Tadeu Jungle, Walter Blackberry, Noilton Nunes e Edson Elito, dentre outros].* Foi a partir daí que o vídeo realmente entrou nas peças; nos anos 1990, quando o teatro Oficina reinaugurou, já iniciou com pelo menos uma câmera filmando e uma projeção. *[O espaço do teatro Oficina ficou quase vinte anos fechado. Depois de muito imbróglio, foi tombado pelo Patrimônio Cultural do Governo do Estado de São Paulo e desapropriado. Transformado agora numa "rua cultural" pelo projeto da arquiteta Lina Bo Bardi, reinaugurou em 1993 com a peça "Ham-Let" e está em atividade até hoje]*.

Nas primeiras peças, no início da década de 1990, você já vê esse trabalho do câmera dentro da peça. Isso foi evoluindo muito até que no final da década, com "Cacilda!" *[peça que homenageia a atriz brasileira Cacilda Becker, apresentada pela 1° vez em 1998]*, torna-se necessário o vídeo fazer parte do espetáculo. Foi quando comecei também a trabalhar no Oficina, e, mesmo com pouco recurso, fomos incluindo a tecnologia do vídeo na peça de uma maneira menos de registro e mais como uma "trilha" que compunha com os outros elementos da peça - cenografia, dramaturgia, iluminação, etc. Era uma tentativa de costurar uma outra trilha na peça que trouxesse mais informação para o público ao vivo. Quando veio "Os Sertões" *[Iniciada em 2002, é uma série de cinco espetáculos, cada um com cerca de cinco horas de duração, baseados na obra de Euclides da Cunha: "A Terra", "O Homem I", "O Homem II", "A Luta I" e "A Luta II"]*, e também a partir do

Governo Lula e com as mudanças que houve no Ministério da Cultura, começou um incentivo bem maior no Oficina: o teatro começou a realmente a ter dinheiro para poder investir nessas tecnologias e foi aí que o vídeo entrou com mais força mesmo.

Mas o que eu pulei da história é que fizemos as primeiras experiências de transmissão pela internet em 1999, com o "Boca de Ouro" *[Texto de Nelson Rodrigues de 1959, Boca de Ouro é uma trama policial com flashbacks de várias versões da investigação sobre a morte do bicheiro Boca de Ouro, feita por repórteres que entrevistam a ex-amante do criminoso]*. Eu fazia uma personagem - foi minha única atuação no Oficina - que era uma "personagem câmera", um fotógrafo que entrava em cena com uma câmera de vídeo e transmitia as imagens para os monitores internos do teatro. Era uma dupla, o câmera e o jornalista, eu entrava e gravava umas cenas do Boca de Ouro que eram transmitidas intercaladas entre os depoimentos de uma das personagens, amante do Boca de Ouro: ela narra os trechos, os trechos acontecem, mas enquanto ela estava narrando eu entrava com a câmera para gravar a entrevista com ela, e essas imagens passavam nos monitores dentro do teatro. Eu não lembro exatamente de onde, mas surgiu um pessoal de um site com a ideia, "vamos fazer uma transmissão ao vivo" - em 1999 nós não imaginávamos que pudesse fazer isso. Elas (eram duas mulheres) vieram e instalaram um computador no teatro, pegaram o sinal dessa minha câmera e aí fizemos a transmissão do "Boca de Ouro" com uma câmera gravando tudo. Ao invés de eu filmar apenas as cenas que participava, filmei o espetáculo inteiro para fazer a transmissão.

Depois disso, em 2001, foi feito o Festival Teatro Oficina, que, patrocinado pela Petrobras, remontava peças que era marcantes do grupo - "Cacilda!", "Ham-let" e "Boca de Ouro". Junto de uma produtora, gravamos em DVD as peças e aproveitamos para fazer a transmissão ao vivo, através de uma parceria com a TV UOL *[braço de TV on-line do portal UOL].* Fizemos também uma transmissão radiofônica, pela rádio Jovem Pan, que tinha até um comentarista, o Luiz Fernando Ramos - que hoje é crítico da Folha de S. Paulo. Você ouvia a peça e aí, em trechos que não tinha som ou era só música, ele comentava o que estava acontecendo, o que os atores faziam...

Em 2001 já tinha iniciado o processo do "Os Sertões", e

começamos a trabalhar desde o princípio já considerando as transmissões dos espetáculos pela internet. Depois da estreia da primeira parte, em 2002, o processo com "Os Sertões" continuou até 2007, quando voltamos para filmar as cinco partes para produzir um DVD, em parceria com a Módulos *[uma produtora de São Paulo, a mesma que forneceu as informações bases para o início do Teatro para Alguém]*. Como foi um período em que a tecnologia avançou bastante, já ficou mais simples de fazer, e então podemos fazer muito melhor do que antes; o resultado desses filmes é muito mais avançado - que na verdade não são filmes também, não sei bem o que são, acho que realmente não é um teatro filmado, é híbrido.

No Festival Teatro Oficina, em 2001, ainda eram aquelas câmeras enormes (tinha uma dentro da cena que era a "grande sensação"), mas em 2007 as câmeras já estavam nas mãos - ou pelo menos a maioria, porque são cinco espetáculos e cada um foi dirigido por uma pessoa. Eu dirigi o primeiro, que foi "A Terra". *[Os outros quatro foram: Fernando Coimbra, "O Homem I"; Marcelo Drummond e Gabriel Fernandes, "O Homem II"; Elaine César, "A Luta I"; e Eryk Rocha e Pedro Paulo Rocha, "A Luta II".]* Colocamos mais câmeras - outros recursos de grua, câmera no cabo – e fizemos as transmissões ao vivo, agora direto pelo nosso site *[teatroficina.uol.com.br/aovivo]*, sem precisar da parceria da TV UOL. Isso aqui em São Paulo, onde há uma estrutura melhor. A primeira experiência de uma transmissão itinerante foi em Canudos, em 2 de dezembro de 2007, cinco anos depois da estreia da primeira parte de "Os Sertões". Montamos um teatro de mil e poucos lugares e uma tenda enorme no Estádio Municipal da cidade. Só que, na época, Canudos tinha internet em duas ou três lan houses, cada uma com um ponto de rede. Combinamos com uma dessas, pagamos para o dono, e ele acabou por centralizar a internet toda de Canudos em nossas transmissões. Era uma rede instável, que vinha através de uma antena e passava a uma casa no centro da cidade. Só que, às vezes, ventava e a antena interrompia o sinal, o que tornou a transmissão complicada - não conseguimos transmitir ao vivo o primeiro espetáculo, "A Terra", mas os outros saíram.

Em 2010, através de um convênio com o Ministério da Cultura, fizemos uma turnê nacional com quatro espetáculos por oito capitais

do Brasil: “Cacilda!” (uma segunda parte, não a primeira apresentada em 1998); “As Bacantes”, que é um espetáculo clássico do Oficina; “Taniko”, peça que já constava no repertório mas foi toda transformada a partir da comemoração do centenário da imigração japonesa, em 2008; e “O Banquete”, que era o que encerrava essa turnê, que chamamos de “Dionisíacas”. Havia a contrapartida de transmitir de graça todos os espetáculos pela internet, pois os recursos para fazer a transmissão eram do MinC. Fizemos primeiro em Brasília, e foi muito mal; as pessoas que fizeram junto conosco a transmissão erraram totalmente, houve problemas de sincronia de imagem e som, foi terrível. Depois fizemos Salvador, Recife, Belém, Manaus, Rio de Janeiro, Belo Horizonte e São Paulo, transmitindo todas, cada lugar de um jeito diferente: às vezes era em *[conexão]* 3G mesmo, outras com apoio da Prefeitura, do Governo do Estado, o que era mais interessante. Em Salvador, estávamos dentro da Universidade Federal da Bahia (UFBA) e entramos na rede deles, que é uma internet poderosíssima, sem nenhuma restrição de velocidade, nem de saída nem de entrada; tivemos transmissões muito boas lá, sem quedas, a melhor qualidade possível de vídeo e som. São todas peças muito longas (3, 4, 5 horas), é importante ter uma qualidade boa para que quem esteja vendo *[pela rede]* consiga ver e ouvir mesmo.

Como foi a transição do vídeo como registro para ser pensado como uma linguagem própria dentro do espetáculo?

Acho que o vídeo nunca teve somente essa função de registro no Oficina, pois sempre houve o trabalho paralelo do audiovisual - e isso tem muito a ver, claro, com a direção do Zé Celso, que desde sempre incorporou outras linguagens, é uma pessoa muito avançada nesse sentido, tem muita intimidade com a tecnologia e com a internet. O Oficina tem essa coisa de misturar as linguagens, independente se seja artes plásticas, arquitetura - tanto é que não falamos de cenografia mas em arquitetura cênica. Não sei se houve exatamente uma transição; existia esse trabalho de registro e passou-se a trabalhar com esse elemento incorporado. O registro do teatro aconteceria no Oficina se deixássemos na mão de terceiros, uma produtora que vai lá e faz

o registro da peça; mas não, sempre trabalhamos com essa direção. É muito parecido com um show – aliás, acho que o Oficina é muito mais um grupo musical do que um grupo de teatro, no sentido do que hoje é um grupo musical, que mistura todas as linguagens num show e produz DVDs desse show. No Oficina, todo mundo mete a mão em tudo, são vários núcleos diferentes, múltiplas direções - embora tenha uma direção geral, que é do Zé Celso. Conseguimos trabalhar com uma direção artística mais precisa a partir do espetáculo que temos na mão, do roteiro, da dramaturgia.

Como foi a adaptação de "Os Sertões" para DVD?

Foi muito interessante, porque cada diretor optou por uma coisa diferente. Eu, por exemplo, optei por pegar essa trilha *[trilha aqui seria o vídeo gravado de uma câmera]* na hora da finalização do DVD e inseri-la de outras maneiras, de uma forma específica para o filme. Fernando *[Coimbra]*, que fez o "Homem I", optou por fazer uma filmagem pura da peça - não usou recursos de cor, que eu usei bastante. Elaine César, que fez o penúltimo, "A Luta I", escolheu deixar uma câmera fixa numa das projeções de vídeo, para depois pegar esta trilha de vídeo e misturar no espetáculo. Quando foram definidos os diretores, eles já começaram a fazer uma decupagem precisa dos espetáculos, o que foi diferente do Festival Teatro Oficina em 2001, em que havia uma produtora de fora que dava algumas poucas instruções para os câmeras profissionais e nada mais. Dessa vez, escolhemos câmeras autorais que estavam na vanguarda desse trabalho, e aí, com o trabalho detalhado de decupagem, criamos um roteiro da filmagem muito mais de acordo com a dramaturgia do espetáculo - porque os diretores conheciam muito bem os espetáculos, sabiam quais eram os objetivos das cenas, o que estava exatamente acontecendo, sendo narrado, onde é que estava a ação, se ela está dividida em quais pontos. Eu fiz mapas que mostravam os pontos onde a ação está dividida, e daí definia qual era o tipo de plano que usaria para as 12 câmeras. Criava um roteiro bem complexo, porque na hora do espetáculo você dirigia os câmeras ao vivo a partir desse roteiro.

O que era transmitido nesses telões? Havia interação dos atores com as imagens dos telões?

Em "Os Sertões" os atores interagiam bastante, principalmente a partir da "Luta I", dirigido pela Elaine César, que foi quando o equipamento realmente teve melhoria muito grande. A dramaturgia já foi desenhada com interação, com as projeções. O início da "Luta I", por exemplo, é uma interação entre o vídeo e o ao vivo, começa com uma gravação em áudio do Euclides da Cunha. Havia outras interações também; o vídeo passou a filmar os cantos do teatro dos quais as pessoas não tem acesso, gravava cenas no camarim, no banheiro do camarim, o diálogo de atores com outros atores em vídeo. As pessoas ficavam vendo aquilo nas telas dentro do teatro.

As projeções tinham vários objetivos diferentes, e um deles, sem dúvida, foi o de aproximar aquela imagem do público – ainda mais porque as peças aconteciam em estádios para 2 mil pessoas. Em lugares assim, há uma distância enorme do público para o ator, algo que o Oficina sempre teve a intenção de diminuir - embora não queira fazer espetáculos em lugares fechados, no qual você consegue ter mais esse tipo de relação com o público. Nós achamos que a tecnologia é um grande aliado para você aproximar o público do ator, independente do tamanho do espaço que você esteja trabalhando. É uma diretriz para o Oficina: se aliar a tecnologia para procurar fazer aquilo que de mais avançado já houve no teatro, que é o teatro grego, encenados em arenas enormes, no qual, no entanto, havia o coro que fazia um trabalho de aproximar o público dos atores. Nesse sentido, a tecnologia é parecida com o coro: aproxima os atores, e nós procuramos aliar a tecnologia para aproximar as pessoas. Ela própria tem mostrado que é isso mesmo, que o objetivo é esse, seja nas redes sociais, nas transmissões ou na internet de uma maneira geral.

Outro objetivo que buscamos é o de abrir uma outra camada de significados dos espetáculos, inclusive para auxiliar na compreensão da dramaturgia, que no Oficina normalmente é bem complexa - tem gente que vai ver os espetáculos e não entende nada. Acho que a luz, o cenário, o vídeo, todos os recursos, têm esse sentido de afirmar

a narrativa, de dar mais clareza a dramaturgia; não podem estar ali para confundir ainda mais – a não ser que você tenha o objetivo de confundir para esclarecer.

E com relação à transmissão via internet, havia o objetivo de fazer com que os usuários na rede estivessem "presentes" ali? Como que se dava essa relação?

Sim, o objetivo principal era ter essa presença virtual, de alguém que não pudesse estar ali no momento da peça mas que quisesse participar dela de alguma forma. Tem uma questão importante também que é a de que, muitas vezes, o Oficina é muito mais compreendido fora do Brasil - aliás, no Brasil, o Oficina é mais compreendido fora de São Paulo. Acho que isso é normal, é um caminho internacionalista do Oficina, temos muito mais relação com o mundo do que com essa classe paulista burguesa que acha que é internacional. O Oficina viajou pouco, no entanto, sempre quando viajou, houve uma troca muito intensa com os públicos estrangeiros. Acho que a internet também traz esse enorme beneficio de estrangeiros poderem ver o espetáculo, compreender aquilo de outras formas. E de alguma maneira temos um público, mesmo que pequeno, em outros países; nas "Dionisíacas", em 2010, tinha pessoas de 10 a 15 países diferentes assistindo – claro, tem pessoas que eram do publico daqui e foram viver em outros lugares, mas mesmo assim.

Na turnê nacional do "Dionisíacas" em 2010 teve uma coisa muito interessante: passávamos por uma cidade - por exemplo, Brasília – e, na cidade seguinte, Salvador, tinha muita gente de Brasília assistindo pela internet, porque viu em sua cidade e ficou arrebatado, queria assistir de novo para se regojizar com as memórias. Os comentários pela internet também giravam muito em torno disso, "aqui em Brasília nessa cena aconteceu isso", ou então "se essa cena fosse aqui em Brasília agora, aconteceria..."

Tecnicamente, como que funciona essa transmissão? Como vocês pensam o corte das imagens? Usam muito o plano-sequência?

Tem um sistema de vídeo já definido, que faz as projeções dentro do espetáculo; a transmissão *[para a internet]* pega esse sistema e o incorpora a um sistema próprio da transmissão. Misturamos a imagem final, que o sistema de vídeo interno da oficina está produzindo, com as imagens do computador, que são pré-gravadas, e juntamos mais duas ou três imagens de câmeras, geralmente feitas por oficineiros – nas turnês, fizemos oficinas com pessoas interessadas em ajudar – que eu instruía como em estádio de futebol, uma câmera acompanha a ação de um lado para o outro, uma faz os detalhes, e assim por diante. Eu normalmente fazia o corte final do que ia ser transmitido para a internet, acompanhava a "subida" da informação no computador, cuidava do chat. Nas turnês, as vezes tinha alguém fazendo o chat, principalmente quando ele "bombava" mais. O ideal é que você tenha ao menos duas pessoas trabalhando nisso: uma especificamente no corte de toda essa informação e outra na comunicação do chat com as pessoas que estão vendo pela internet.

O corte na transmissão para a internet tem o objetivo de esclarecer a narrativa. Quem está vendo pela internet se perde fácil na ação, então tenho que narrar bem o espetáculo. Às vezes havia conflito entre o vídeo conceitual e um mais narrativo, mas o foco era centrar mais na narração, porque você já tem uma aparelhagem pequena, o som não necessariamente é um som muito bom - embora temos trabalhado bastante para sempre ter um som bem razoável. Acho até que o som é mais importante do que a imagem para envolver a pessoa no espetáculo; ela se transfere muito mais pelo som do que pelo vídeo, há uma energia pelo som.

Às vezes temos o plano sequência dentro dessa transmissão, em planos que já estão definidos, mas não há uma predileção especial: quem manda é o roteiro e a narrativa do espetáculo. O Oficina realmente não procurar definir a partir de linguagens, e quem gosta do grupo sabe que ele é um pouco "barroco", no sentido de que mistura tudo, não há nada definido de cima para baixo. Eu diria para você que, realmente, o que fazemos é tanto teatro que não precisamos ficar afirmando que isso é teatro. Ele está em cada processo, é muito menos uma linguagem que abarca uma série de coisas e muito mais um

tipo de coisa, uma cultura que está em tudo, espalhada na publicidade, entrevista, internet, tecnologia digital. A grande sacada do Oswald de Andrade foi dizer que temos que reunir o arcaico e o moderno; as coisas são cíclicas, você vai unindo, arredondando. Não tem nenhum absurdo nessa pretensão do ciberartista, do "bárbaro tecnizado": a própria tecnologia tem mostrado que é isso mesmo, que a relação é mesmo com a coisa mais arcaica.

Vocês pensam em brincar com um "teatro digital", experimentar com novas linguagens, novas formas de interação, hibridismos?

Acho que estamos no começo do caminho de tornar a transmissão uma coisa mais constante, e eu fico mais preocupado com isso do que com experimentar com outras linguagens. Estamos querendo é poder transmitir cada vez mais os espetáculos - não só os espetáculos, os ensaios também. Sou a favor da transmissão no sentido de que o trabalho da Oficina é um trabalho público, sempre procuramos mostrar as coisas que fazemos ali dentro, e acho que quem trabalha no Oficina tem a consciência de que tudo que está fazendo ali é público, não existe segredo; qualquer gesto, palavra, que você estiver fazendo é de acesso a todo mundo.

Acho que o grande lance do Oficina é o calor e a energia que rola no espetáculo, do público presente com os atores. Claro, hoje existe esse público que está presente virtualmente, e a interação com ele é importante: lembro que uma coisa interessante na turnê nacional foi que deixávamos o Twitter na entrada da tenda. Assim, quando as pessoas saíam nos intervalos - porque as peças são longas, as pessoas às vezes saem para comer ou beber alguma coisa - elas viam os comentários sobre a peça na rede. Esse tipo de interação eu acho até mais interessante. Mas acho que ainda não consideramos experimentações de interação entre pessoas em diferentes lugares, por exemplo - pessoalmente não sei se há interesse. Acho que existe a possibilidade de construir alguma interação desse tipo, mas acho que o nosso principal objetivo atualmente é conseguirmos transmitir mais.



PROPOR A RELAÇÃO DE JOGO: RENATO FERRACINI, LUME TEATRO

Renato Ferracini é formado em Artes Cênicas pela Unicamp, com mestrado e doutorado em Multimeios pela mesma universidade. Desde 1993 é ator e pesquisador do Lume[95] (Núcleo interdisciplinar de Pesquisas Teatrais da Unicamp), fundado em 1985 por Luís Otávio Burnier, Carlos Simioni e Denise Garcia e considerado um dos mais importantes centros de pesquisa teatral do Brasil, além de um dos grupos brasileiros que mais circula pelos palcos internacionais. Dentre seus diversos espetáculos estão "Shi-zen 7 Cuias", parceria com o ator, diretor e coreógrafo japonês Tadashi Endo, uma série de belos "quadros em movimento" influenciados pelo "Butô", dança minimalista popularizada pelo diretor Kazuo Ohno; e "Café com Queijo", que resgata as histórias do interior de um Brasil popular, desconhecido e de muita história para contar.

Desde sua criação, o Lume tem por característica o teatro físico,

---

95 O Lume mantém o site: *http://www.lumeteatro.com.br*; Renato tem o seu em *http://www.renatoferracini.com.*

que foca na preparação e no trabalho do corpo do ator, para que este corpo "não diga, mas permita dizer", nas palavras do fundador do grupo, Luis Otávio Burnier. Renato Ferracini, tanto em sua pesquisa como professor da pós-graduação em artes cênicas na Unicamp quanto dentro do Lume, também tem por foco o trabalho corporal, seja através da memória ou de aspectos orgânicos na dramaturgia do ator. Poderia se esperar que, por conta desse trabalho, houvesse uma especial predileção pelo "presencial" do teatro, da energia trocada no jogo da relação entre ator e espectador, e até um certo preconceito contra o uso de tecnologias, midiáticas ou digitais, nesse jogo cênico – preconceito que, não raro, é encontrado em alguns departamentos de artes cênicas, atores e grupos teatrais.

Mas não em Ferracini. Embora não tenha trabalhado especificamente com mídias e a tecnologia digital em suas pesquisas e espetáculos e manifeste sua opinião mais como apreciador e crítico de teatro do que como pesquisador da área, ele não tem preconceito a priori contra o elemento digital no teatro. "Qualquer tipo de linguagem digital nova que apareça pode ser muito bem-vinda se conseguir abrir uma vontade de relação no espectador[96]".

Como você vê a presença na relação do teatro com a tecnologia digital?

As questões que eu vou levantar são mais a partir do trabalho que vejo como ator e também como apreciador do teatro - participo de muitos festivais, vejo ou intuo algumas tendências. Mas, que fique claro, todas minhas afirmações não são as de um artista que pensa a arte-tecnologia: é a opinião de um ator, que se vê inserido nesse movimento teatral. Acho que a primeira questão a se tratar é a da presença: tanto o vídeo quanto a internet trabalham com uma relativização da presença "carnal", vamos dizer assim. Ao mesmo tempo, precisamos nos perguntar: de que presença estamos falando? Será que a presença que eu quero, como ator, é a minha presença carnal? Acho que podemos começar a entrar em acordo com a questão

96 A conversa com Renato Ferracini aconteceu em sua casa, em Barão Geraldo, Campinas, no dia 31 de julho de 2011.

do digital e com a relativização da presença a partir de que, mesmo para um ator, a questão da presença carnal não é o foco principal.

Eu tenho um texto em que coloco assim: "a presença do ator é a capacidade que ele tem de não estar presente". Quando falamos dessa questão, fica muito claro que tratamos de uma presença carnal, mas você tem de impor essa presença carnal; uma dos conceitos de presença diz que ela é "a capacidade que os atores têm de captar a atenção do público". Isso pode ser muito perigoso, pois captar a atenção do público pode ser também um meio de impor a sua presença para captar esta relação. E aí você faz tudo, menos o que acredito que seja a presença: "a capacidade que um ator tem de se colocar em relação de jogo com o espectador". De, justamente, diluir essa imposição - esse "ego artista", a vontade de se mostrar - e criar um campo no qual você jogue com o público e o traga para uma zona de criação e de cocriação junto com você. Mesmo que você esteja fazendo algo codificado, que "se repete todo dia", existe um plano, que talvez seja um plano de invisibilidade ou de potência, em que você recria a cada vez que faz uma atividade. Nós temos que, de certa forma, nos diluirmos nesse campo no qual você tem não só o ator impondo a sua ação, e nem somente o público passivamente recebendo esta ação, mas uma ativação conjunta entre público e ator: o ator fazendo o que ele deve fazer - que é propor ações e jogos - e o público, de uma forma também ativa, entrar nesse jogos para que todos joguem juntos.

Quando nos colocamos nessa zona de diluição, a presença não está especificamente na capacidade que o ator tem de chamar atenção nem na capacidade que o espectador tem de obter uma apreciação estética ou poética do que está sendo colocado. O que eu chamo presença é uma relação de potência de jogo, de quando você consegue fazer com que o público se relacione em uma relação de jogo teatral, jogo cênico.

Se a capacidade de presença é justamente a relação de jogo, então a presença está deslocada do feitor da presença: não sou eu que me coloco enquanto presença - eu tenho toda uma técnica para tentar fazer isso, mas não garante nada. O que garante é justamente

aquele momento, ou aquele lugar e momento, a cada noite, a cada apresentação, que eu tenho que me diluir e criar e recriar de novo esse espaço de jogo com o público. Se pensarmos em deslocar a presença para a capacidade de relação e de cocriação, os pontos que vão gerar essa relação independem do carnal. Não é o ator que "impõe" a presença; se você cria essa relação de jogo, pode ter um ator e um vídeo, o ator e o espectador – e esses três têm que entrar numa relação de mistura.

Nós, no Lume, trabalhamos mais numa relação pontual entre corpo presente enquanto carne e espectador presente. Só que podem existir outras variáveis; vai depender de como você, técnica e organicamente, vai fazer estas variáveis se potencializarem e entrarem em relação. Pra mim não há problema nenhum em você tirar o ator de cena, desde que se crie essa potência poética; não é a questão da presença do ator em contraponto a um vídeo, ou em contraponto a outra tecnologia que supostamente "tire o ator de cena".

Então não há problema em usar outros elementos – inclusive o digital e a internet - para constituir essa presença?

Não. Daí a presença que tem que se colocar é a presença do vídeo – ou qualquer outra linguagem telemática- enquanto linguagem a propor uma relação. Qualquer outra linguagem que advenha de uma relação tecnológica tem que, como o ator, se diluir e propor o jogo, não impor. Exercer um papel ativo e ao mesmo tempo receptivo, no sentido de ler como que o público entra no jogo.

Tem que haver "vida" no jogo, independente das variáveis usadas.

Exatamente. Uma das tendências que vejo hoje é, justamente, fazer com que as variáveis não se relacionem, e isso eu acho um ponto fundamental. Por exemplo, vamos pensar na relação entre ator e o espectador, que é como nós trabalhamos no Lume. Todo nosso trabalho é pensando em como trazer o espectador para "dentro" do espetáculo e torná-lo um cocriador. Qualquer outra variável que

entre para nós, enquanto objeto de pesquisa e de estudo, vai ter que entrar nessa relação. Se entrar um vídeo, não pode ser um vídeo que vá simplesmente "ilustrar" a cena; ele vai ter que entrar nessa relação de jogo, no qual o ator – e o público - tem que jogar com o vídeo. O que vejo como tendência hoje é o uso da tecnologia como um mero acessório, em que não há uma preocupação criativa de colocá-la como um agente ativo a propor relação. São raras as exceções que vejo o vídeo – ou as mídias, de maneira geral - muito bem colocado na relação de criação de jogo teatral.

Vocês no Lume já pensaram em colocar algum outro elemento digital para dentro desse jogo?

Não temos preconceito, mas não usamos muito ainda. Tem um pouco em nosso último espetáculo, o "Kavka" *["Kavka – Agarrado num traço a lápis", estreou em 2007, com atuação de Ricardo Puccetti e direção de Naomi Silman, ambos atores do grupo. Acompanha a última noite na vida do escritor tcheco Franz Kafka (1883-1924)]*, que começa com um vídeo que é como se entrasse na cena - e, de repente, o ator aparece como se fosse a própria continuação do vídeo. Mas, no nosso caso, não existe uma linguagem separada do trabalho; não é algo em que paramos, projetamos e voltamos, como se fosse um hiato ou um parêntese, mas sim uma continuação do jogo. A linguagem do vídeo vem justamente como composição para o jogo com os espectadores.

Tem atores que dizem "não, não vamos usar, isso é tecnologia". Acho uma grande bobagem; se fosse assim, o teatro estaria sendo apresentado ainda à luz de vela, porque a luz elétrica também era uma alta tecnologia quando entrou no teatro. Você faz espetáculos hoje com mesas *[de luz e som]* computadorizadas, com refletores que acompanham o movimento do ator, e isso é alta tecnologia também, mas não se pensa a luz como alta tecnologia porque ela entrou na história do teatro como um elemento cênico e, hoje, não é mais colocada como algo "tecnológico". De modo geral, a tecnologia vem sendo abarcada pelo teatro há muito tempo; cada linguagem nova que aparece o teatro abarca de uma forma ou de outra.

Vejo hoje muitos grupos que se utilizam bastante de personagens

de mídia - o corpo do ator com uma televisão no qual se projeta o rosto, por exemplo. É um uso da tecnologia dentro do teatro, e eu não vejo nenhum problema nisso. Mas teria que ser usado da mesma forma que a luz é hoje, como um elemento de jogo, com uma dramaturgia própria que se conecta ao espetáculo de uma forma harmônica (ou desarmônica). Qualquer uso de tecnologia de vídeo, projeção, imagem e mídia ou de qualquer outro tipo tem que entrar também como linguagem, com uma dramaturgia própria. Por exemplo, a luz tem uma dramaturgia própria que, de certa forma, se relaciona e compõe com a dramaturgia do ator, e esses dois compõem com a dramaturgia do espaço e do figurino para formar uma grande dramaturgia da cena. Se entrar qualquer outro elemento aí, ele deve entrar como um elemento potente enquanto dramaturgia e que, também, entre em composição com todas as outras dramaturgias para criar o que chamamos de "jogo".

Como o teatro e a academia enxergam estas experiências com o digital? Em alguns lugares há uma dificuldade em aceitar o uso do termo "teatro digital".

Acho que é uma questão de territórios, "é o meu território". Mas não precisamos ficar agarrados aos territórios, porque eles vão se multiplicando. Podemos chamar de teatro o que acontece na internet, talvez não de "teatro clássico", mas podemos chamar de "teatro digital" - e que isso seja uma nova forma de potencialização cênica enquanto uma nova linguagem.

Mas uma coisa é pensarmos a tecnologia no teatro e outra coisa é pensar na relação digital no teatro, que é uma relação muito mais recente e contemporânea. Eu não vejo muito esse tipo de teatro, mas acho engraçado as pessoas que criticam pelo fato do teatro estar "saindo da sua área". Primeiro porque parece uma questão muito territorial, de que "este é meu lugar e ninguém pode tirar"; segundo, no sentido de que esse é o "meu" modo de expressão e não posso deixar ele se transformar. Todo modo de expressão se transforma em outro modo de expressão; quando a internet começou diziam que os livros iriam acabar, quando veio a fotografia

diziam que pintura ia acabar. Existe um medo de que a tecnologia ou a digitalização *a posteriore* abarque ou destrua o que vem antes. É uma questão modernista demais, e quando falo modernista falo de retrógrado, porque o modernismo é retrógrado, no sentido de que o que vem depois destrói o que vem antes. Existe uma convivência de várias linguagens, pois a partir do momento em que as tecnologias vão aparecendo elas também se multiplicam. O que é feito hoje você pode chamar de teatro digital ou de outro nome; a fotografia em movimento calhou de se chamar cinema, e daqui a pouco o teatro na internet pode vir a ser outra coisa.

Acho que há uma questão bastante conservadora nessa visão de que o digital vem para tirar a relação de jogo no teatro. Primeiro porque essa relação não é só feita de presenças físicas - se fosse assim, o Van Gogh ia ter que ficar pintando um quadro *ad infinitum*, mas não: um Van Gogh que já foi pintado continua a propor uma relação com quem está vendo. Claro, existe uma especificidade no teatro, que é justamente a questão da presença. Se você fala que isso não é teatro, há a necessidade de definir o que é teatro. Podemos delimitar o conceito então em "algo que acontece com o ator e com o espectador em presença física" - e aí obviamente que não dá para chamar teatro pela internet de teatro. Mas isso não inviabiliza que você tenha uma forma de expressividade cênica ou uma teatralização em outro meio; é uma linguagem que deriva dessa relação teatral e que contém uma teatralidade.

Acho que qualquer tipo de linguagem nova que apareça pode ser muito bem-vinda se conseguir abrir uma vontade de relação no espectador. No caso do teatro pela internet, por exemplo: se pegar um público que não quer sair de casa, mas sim ficar na internet e, dentro da rede, se propor a uma relação de sensibilidade com o que está vendo, então isso será muito bem-vindo também.

Nesse contexto, não dá para falar que o teatro na internet é inválido; talvez você possa não chamar isso de teatro, mas é uma forma de expressão que usa uma tecnologia absolutamente contemporânea como material de expressão - é a internet não apenas como modelo informacional, mas como um meio próprio de expressividade. E tem outra coisa também: as pessoas esquecem que, por exemplo, os

dadaístas já tinha abolido o ator. Há peças deles em que você tinha luz, cenários que entram e passam, choques na cadeira em que você está sentado, música, e nenhum ator em cena - e isso é o espetáculo. Os dadaístas, lá no início do século XX, já aboliam – ou relativizavam - essa relação de presença, então porque que você está reclamando disso agora?



DIÁLOGOS FRANCOS: FABRÍCIO MURIANA, JULIENE CODOGNOTTO E MAURÍCIO ALCÂNTARA, BACANTE

Fabrício, Juliene e Maurício[97] fazem parte do núcleo que criou, em 2007, uma experiência até então inédita na cena teatral nacional: a Bacante, um coletivo de crítica teatral na rede *[http://www.bacante.com.br]* que produz reflexão sobre a grande fauna que passa pelos palcos teatrais do país. Sem os louros da autoridade dos críticos de jornais e da academia, produzem seus textos de maneira colaborativa, através de uma edição coletiva que envolve, além de Fabrício, Juliene e Maurício, em média mais quatro ou cinco pessoas. Com a Bacante, que já foi reconhecida pela Secretaria de Estado de São Paulo através do ProAC[98], circularam pelos principais festivais

---

97 Maurício é graduado em Comunicação Social – Publicidade pela Cásper Líbero, com extensão em Comunicação e Pós-modernidade na PUC-SP; Juliene é formada em Comunicação Social – Jornalismo pela Cásper Líbero e graduanda em Artes Cênicas – habilitação em Educação Artística, na ECA/USP; Fabrício é jornalista, também pela Cásper Líbero, Criação de Imagem e Som em Meios Eletrônicos pelo Senac e graduando em Filosofia na USP. Os três trabalham com comunicação digital em São Paulo, onde vivem.

98 Programa de Ação Cultural da Secretaria de Estado da Cultura que fomenta a produção cultural em diversas áreas; no caso da Bacante, foram contemplados com "Criação e manutenção de site de cultura", no ano de 2008.

de teatro do país – Festival Internacional de São José do Rio Preto,

Cena Contemporânea de Brasília, Festival de Curitiba, dentre outros - produzindo reportagens, entrevistas e críticas sobre os mais variados espetáculos, atores e diretores nacionais e internacionais. Viram e continuam a ver muitas peças, e é um pouco através dessa experiência dos três como espectadores críticos que a conversa se deu.

Na busca de espetáculos que usem e se apropriem da tecnologia digital com propriedade, eles citaram uma porção de grupos, companhias e diretores nacionais e internacionais - sem esquecer também, ao fim da conversa, a experiência dos três com o assunto na II Trupe de Choque, grupo paulistano em que participaram (como atores e produtores) por três anos e que buscou pesquisar a relação do teatro com as mídias e a tecnologia digital no projeto "Corpos Acumulados[99]", contemplado pela Lei de Fomento ao Teatro da cidade de São Paulo, em 2008 e 2009[100].

Quais os grupos no brasil que vocês conhecem que estão tentando experimentar com as "novas" mídias e o digital?

Fabrício Muriana: Antes de vir para cá eu estava pensando um pouco sobre esse tema e tentando repassar algumas coisas. Lembrei de um grupo *[britânico alemão chamado Gob Squad[101]]* que se apresentou no SESC da Avenida Paulista *[em 2007; a unidade da Avenida Paulista do Serviço Social do Comércio fechou em 2010 para reformas]*, *"Super Night Shot"* era o nome da peça. Era uma narrativa toda construída através de uma filmagem, feita na rua antes do espetáculo. Na hora marcada da apresentação, os atores chegavam no teatro, colocavam as três

---

99 O projeto não chegou a fazer uma apresentação "oficial", mas vários ensaios abertos no CAISM Philippe Pinel (antigo Hospital Psiquiátrico Pinel), em Pirituba, região norte de São Paulo, local onde eles trabalhavam. Mais informações sobre o projeto em http://trupedechoque.blogspot.com/p/textos.html.

100 A conversa com Fabrício, Juliene e Maurício (que chegou cerca de uma hora depois do início) se deu no café do Espaço Unibanco, cinema localizado na Rua Augusta, região central de São Paulo, na segunda-feira 1 de agosto de 2011.

fitas com as gravações realizadas antes, sincronizavam elas e passavam para o público. Tinha só uma edição de áudio ao vivo, você sempre conseguia ver o que o ator estava filmando.

Duas ou três pessoas com quem conversei para esta pesquisa citaram "Super Night Shot".

[A peça, montada pelo grupo Gob Squad, pode ser resumida assim: uma hora antes da apresentação, quatro performers - brasileiros que participaram de workshop com o grupo para aprender as técnicas para a apresentação - filmavam as pessoas, os veículos, a arquitetura e outras ações cotidianas da cidade com uma câmera de vídeo permanentemente ligada. Os atores interagiam o tempo inteiro com transeuntes e tentavam convencê-los a entrar no jogo e a participar do filme. A exibição das imagens gravadas, o "espetáculo em si", foi realizada em quatro telões no auditório do SESC da Avenida Paulista, que contava ainda com a presença de dois DJ's que faziam a edição de som ao vivo.].

Fabrício: A experiência do *"Super Night Shot"* veio pro Brasil como uma grife, porque não teve nenhuma apropriação específica: o roteiro continuava o mesmo. O que era interessante era a edição; eles davam conta de produzir uma narrativa a partir somente de uma edição de áudio. Apesar disso, tinha algo de vivo, porque acabou de acontecer, você vê que tem marcas de algo que acabou de acontecer, por mais que não seja ao vivo.

Juliene Codognotto: Talvez haja uma coisa de vídeo e de encontro anterior. Porque os vídeos que eles gravaram, e que depois eram projetados no teatro, tinham contato com pessoas na rua - têm essa dimensão de teatralidade também. Quem está gravando está sempre como personagem na rua, pois há representação de alguma coisa; essa pessoa está inserindo outras numa história prévia, construída a partir de um roteiro já existente.

Fabrício: Acho que, em todos os momentos que falarmos em uma suposta teatralidade digital, nós estamos falando de alguma coisa

que está no limite. Nesse caso específico, acho que está mais no limite entre documentário e teatro do que no limite entre vídeo e teatro; ou ainda no limite entre vídeo puramente e teatro, porque é o vídeo cru, não há edição de imagens, tratamento de cores. Mas o que se pode chamar de teatralidade digital? É uma questão difícil de definir.

Teve uma vez que o grupo britânico *Blast Theory*, veio para o Brasil com uma parada chamada *"Can You See Me Now?"*. Era uma espécie de jogo: tinha pessoas que iam para a rua "caçar", por GPS, pessoas que não existiam - que, por sua vez, só interagiam com as pessoas da rua por uma interface de computador. Imagina um mapa da cidade no computador onde você foge de alguém que está correndo de verdade na rua. *[Para participar, a pessoa se cadastrava no site e tinha que fugir dos "pegadores" do Blast Theory que apareciam na tela e estavam, realmente, nas ruas de determinado local, munidos de dispositivos móveis, rádio e GPS. Eles, em carne e osso, acabavam por perseguir o participante, que estava somente em bits, no mapa.]*

O que foi curioso dessa passagem do *Blast Theory* por aqui foi que, na oficina que eles fizeram no Museu de Imagem e Som (MIS) de São Paulo sobre possibilidades tecnológicas de criação de narrativas, eles trabalharem com SMS, que era uma coisa mais *low profile*, baixa tecnologia, que todo mundo pode ter. O exercício que eles passavam era o seguinte: você juntava quatro pessoas, e estas pensavam em algumas ordens de situações para fazer na rua. Uma das pessoas ia para rua e os outros ficavam mandando SMS com algumas dessas listas de ordens; o objetivo era basicamente a interação e o tipo de narrativa que você podia construir com isso.

O que é curioso disso pra mim? Ao mesmo tempo que foi legal de ver uma não necessidade de um vídeo, por exemplo, o jogo - vamos chamar assim o *"Can You See Me Now"* - parecia que não tinha uma apropriação tecnológica que ia além do que aquilo que foi proposto. Por exemplo, o GPS era o GPS: você usava tal e qual os militares desenvolveram, estava abrindo uma frente para mostrar as outras pessoas "Olha, como é legal brincar de GPS". O SMS continuava sendo o SMS, não tinha nenhum tipo de subversão. Por mais que aquilo representasse uma utilização de tecnologias digitais para criar uma nova forma de narrativa, não tinha uma ideia de ressignificação

dos instrumentos.

O exemplo que eu daria no teatro: o Brecht passou a mostrar os exemplos de cena e as pessoas trabalhando para mostrar que aquilo também é uma forma de trabalhar, de revelar as entranhas do teatro. Lá no MIS-SP não: continuávamos com as "caixas pretas" fechadinhas, todo mundo trabalhando com uma interface mas não intervindo nessa interface. Mesmo essa experiência do *Blast Theory,* que colocaria como algo bastante interessante, não foi suficientemente crítica em termos de utilização tecnológica.

Juli: De alguma forma, é uma estrutura que mantem a ilusão, não? Continuando nessa relação que você faz com Brecht: no momento que ele abre e tira a coxia e você vê a parede de tijolo ali atrás, ele rompe com a ilusão que o teatro costumava ter. Ele faz isso para te dar a possibilidade de parar para pensar criticamente sobre aquilo e não ser levado por uma ilusão que o autor vai te dar. O que se espera - ou o que você espera – de uma apropriação da tecnologia é que ela vá por esse mesmo caminho de descortinar coisas para revelar estruturas, porque é assim que ela te coloca como público ativo em relação ao que assiste. Se a tecnologia se apropria como mais uma forma de criação de ilusão, ela é tomada a serviço de uma coisa; se ela é tomada a serviço de revelar e quebrar a ilusão, é outra coisa. Acho que é um pouco isso: se você mantém a engrenagem ou se rompe com ela e faz quebras para a reflexão ou para descobrir estruturas.

Fabrício: Você se entrega a uma interface, não cria uma. Não é muito diferente da caixa preta do teatro do final do século XIX, só que agora com aparatos tecnológicos que funcionam plenamente.

Juli: Mas é difícil também romper. Havia uma dificuldade enorme quando o Brecht rompeu com a caixa preta: como você poderia confiar que o público iria acompanhar essa quebra, entender e refletir sobre aquilo? Tem que ser um público que vá muito ao teatro, não? Não é a toa que o Brecht queria um teatro que fosse que nem luta de boxe ou jogo de futebol: que as pessoas soubessem tanto a regra que elas saíssem comentando e pensando em outras maneiras de fazer.

Se você for transpor esse rompimento com a caixa preta para as novas tecnologias, você precisaria confiar que o publico tivesse uma intimidade com essas mídias, com essas novas possibilidade de expressão. Às vezes tem, mas depende um pouco de que público você está trabalhando. Para quebrar ou criticar os aparatos tecnológicos em cena, você tem que confiar no seu público como alguém que está se apropriando daquela linguagem. Ou, pelo menos, que esteja próximo de você, para que haja diálogo de igual para igual com ele nesse raciocínio de quebra. Porque você só subverte a uma expectativa se ela existe. Para mim é assim: se eu não conheço enquanto público, não sei se você está tratando esse aparato como uma coisa que sempre foi ou se ele está subvertido ali.

Fabrício: Tenho a sensação de que talvez esteja nascendo alguma coisa que vá se tornar uma forma em si. A boa nova é que essa forma não está e não é cânone. O cinema não se tornou cinema de uma hora para outra; ele deixou de fazer várias opções para virar cinema, para virar uma forma de 24 quadros. Acho que essa questão da utilização da presença on-line no teatro é uma forma que começa a ser investigada; as imbricações tecnológicas dentro do teatro também são novidades. De novo: o que define uma teatralidade digital? Os Satyros *[Companhia de teatro em São Paulo]* usam SMS numa peça e pedem que todos os celulares do público fiquem ligados. É alguma apropriação tecnológica? Eu não tenho muito como responder agora. *[A peça citada é "Hipóteses para o Amor e a Verdade", de Rodolfo García Vázquez e Ivam Cabral, na qual os espectadores são instruídos a não desligar os aparelhos celulares e a passar os números de seus telefones à produção na entrada do espetáculo. O objetivo é que atendam a chamadas durante o espetáculo e recebam SMS - alguns pessoais, outros feitas por atores.]* E outra coisa que lembrei: existe uma vontade muito grande de alguns diretores mimetizarem formas que são ou do digital ou de outros lugares. Por exemplo, você ia assistir ao "Avenida Dropsie", dirigido pelo Felipe Hirsch *[da Cia Sutil de Teatro]*, e tinha uma tela colocada entre você e os atores em que eram projetadas imagens. Não tinha mais vontade possível de fazer cinema do que aquela. É uma presença, mas mediada pela tela.

Juli: Aí tem um limite legal, não? As imagens que o Bob Wilson cria, por exemplo, tenta formas que nem remetem mais para o teatro, os atores parecem que estão mimetizando uma forma que não é mais dali. Eu estava pensando na problemática a ser definida, onde que começa uma influencia do digital. Roberto Winter *[diretor e pesquisador, em um debate sobre arte e tecnologia que aconteceu no Teatro de Arena, em São Paulo, no dia 28 de julho de 2011]* retomou um ponto que acho principal. A definição de arte, na palavra em grego, é a mesma que vem para técnica: *tecné*. A separação entre arte e tecnologia é extremamente recente.

Fabrício: É assim também na especialização do teatro. Se formos pegar a história do teatro, a princípio as implementações técnicas são encaradas como alguma coisa diferente. É o caso, por exemplo, da grande montagem do Nelson Rodrigues que Ziembiski fez, que tinha X variações de luz e deveria ser uma coisa absurda para a época. *[Trata-se da montagem inaugural de Vestido de Noiva, em 1943, no Teatro Municipal do Rio de Janeiro, um dos marcos da renovação do teatro nacional no século XX].*

Juli: Brincar com a luz deveria ser uma coisa absurda. Talvez seja a mesma coisa com um projetor hoje, "tá ali só para projetar" como a luz "tava ali só para iluminar". Tem a tela, uma câmera e projeção, o uso básico, e só. Quando se começa a brincar com isso, para que também passe a significar, é que se tem uma coisa nova e que assusta.

Quando a luz elétrica começou, no século XIX, mais perto da virada para o século XX, surge Gordon Craig e Adolphe Appia, que começam a trabalhar a luz como linguagem, não mais um mero acessório no palco. Talvez estejamos nesse momento com o digital: ele está ali começando a não ser mais mero acessório, mas sendo pensado como um elemento de linguagem dentro do espetáculo.

Fabrício: E aí temos o Teatro Para Alguém (TPA) e o Phila7 como os principais grupos que estão deliberadamente pesquisando isso. Eu tenho a sensação de que a interface em vídeo que o TPA está utilizando é uma das múltiplas que vão prevalecer na forma teatral. É um esforço de investigação extremamente válido, porque eles realmente utilizam essa interface em todas as montagens, inclusive para registro. Mas, se fosse falar de qualquer coisa relacionada com teatralidade digital, talvez eu daria um passo antes ainda. Acho que o Lev Manovich fez isso, quando começou a tratar da história da arte digital *[no livro "Language of The New Media"]*. Ele começa retornando ao cinema russo, aquele homem com a câmera na mão, mostrando elementos que estão no digital agora e estavam lá tal e qual. Quando ele começa realmente a falar do digital, escreve que a primeira coisa de replicação mundial audiovisual a parar em uma distribuição compartilhada em rede era o símbolo da Netscape girando toscamente. *[Netscape é uma empresa de tecnologia dos Estados Unidos; seu navegador, ou browser, foi o primeiro a ser popularizado na internet]*. Com a velocidade do desenvolvimento da tecnologia hoje, talvez nós estejamos perdendo um pouco dessa arqueologia do recente, do que acabou de acontecer. É incrível que você faça investigações com uma interface de vídeo, mas o vídeo está no teatro há mais tempo - talvez essa concepção de vídeo pela internet seja mais recente, mas o quão frutífera é essa conexão via internet, o quanto você pode ir além do que já foi investigado não só por esses grupos mas também fora do Brasil... É um campo muito recente, mas que já nasce muito grande porque nasce imbricado numa relação de produção veloz que é típica do nosso tempo, com a industria cada vez mais veloz, o capital a impor sempre uma renovação mais constante.

Vocês estavam citando o Teatro para Alguém e o Phila7 como grupos que trabalham com linguagem digital e o teatro. Mais algum outro?

Juli: Tem tentativas, mas o desses dois é mais intenso porque eles pensam de maneira equilibrada tanto a linguagem digital quantos os elementos teatrais. Me lembrei também de uma experiência da Brava Companhia *[cia. de teatro radicada em São Paulo]*, que é um

grupo que se forma na vibe do Arte contra a Barbárie, que é um movimento de 1999 que conquistou a lei de fomento de São Paulo *[Instituída em 2002, a Lei de Fomento ao Teatro da Cidade de São Paulo tornou-se um dos principais programas públicos de apoio ao teatro no Brasil. Hoje, ele determina a destinação de, no mínimo, 6 milhões de reais para até 30 núcleos artísticos de São Paulo em duas edições anuais - janeiro e junho]*. A Brava trabalha na periferia de São Paulo, em contato direto com as comunidades e que, no fim das contas, acaba desenvolvendo junto com outros grupos uma estética do precário, como eles mesmos definem. Uma precariedade própria de uma profissão que é feita com dinheiro público relativamente escasso, que não é feita para ser vendida comercialmente, e sim para ser usufruída pelo público próximo dali. É bem pouco do digital o que eles usam, um pouco de projeção e algumas experimentações com música mixada ao vivo. Mas é legal que eles usam isso no errante, dentro de uma obra que está criticando a imagem e a mídia. Na verdade eles estão falando da sociedade do espetáculo e aí, justamente no momento em que eles vão tematizar isso, sentem a necessidade de usar essa tecnologia.

Fabrício: O remix é uma das formas muito características do digital, que no teatro só entra um pouco no vídeo. Tem outras coisas que estão em pauta na cultura digital - por exemplo, a questão do autor - que em experiências de teatro coletivo já foi superado há tempos; um grupo é um grupo, a autoria é do grupo, não existe mais um autor, existe aí um coletivo. Mas tem questões da cultura digital que dificilmente entram no teatro, e outras que são super rápidas para entrar. É por isso que acho curioso a interface da tela no teatro; você tem tanto uma investigação como a do Teatro Para Alguém, que é para você fazer a coisa ao vivo e depois manter o registro, mas tem também a possibilidade do Cennarium, que é uma alternativa comercial plenamente desnecessária. Talvez hoje esteja mais fácil conseguir fazer um registro visual da peça do que, efetivamente, encarar a influência do digital como algo que vai mudar a sua forma de fazer teatro.

Juli: Lembrei também daquela montagem de "Anjo Negro" *[Adaptação do texto de Nelson Rodrigues dirigida pelo alemão Frank Castorf,*

que misturou com trechos de "A Missão", de Heiner Müller. A peça foi apresentada em 2006, em São Paulo, com elenco e equipe técnica brasileira]. Eles tinham uma projeção de câmera de segurança que revelava um ponto de vista que nós não conseguíamos enxergar, porque o cenário era muito maluco e fechava a visão de um certo ângulo.

Fabrício: A peça começava com um monte de tapumes rosas num palco italiano, que eles iam abrindo conforme o tempo ia passando. A cena acontecia ao vivo na sua frente: você via que os atores iam para um canto do palco, só que você não conseguia ver esse lugar. A cena só acontecia mediada pelo vídeo, que estava sendo projetado por um ator que estava lá filmando.

No Teatro Oficina, que há muito tempo transmite as peças ao vivo pela internet, eles chegaram a trabalhar com cinegrafistas que entravam no "jogo" e recebiam um mínimo de treinamento de ator.

Fabrício: O Zé *[Celso, diretor e fundador do Teatro Oficina]* é um dos caras que vejo que não tem medo de incorporar inovações tecnológicas no espetáculo. Eles usam microfone, som amplificado - até porque eles lidam com um espaço gigantesco. Mas da última vez que eles estavam transmitindo uma peça, via UOL, a apropriação tecnológica parece que terminava aí, na transmissão ao vivo na rede. O que já é algo raro no teatro; entre os cânones do teatro, lembraria do Oficina, do Gerald Thomas *[Diretor e dramaturgo, criador da Cia Ópera Seca, um dos principais encenadores brasileiros da atualidade].* O Antunes Filho não toparia isso de jeito nenhum, até faz teatro para a TV, mas não transmissão.

Maurício Alcântara: Uma impressão que tenho do Oficina é que essa apropriação acontece muito em função do espaço que eles têm. Antes de ser uma ferramenta de transmissão, o vídeo é uma ferramenta de resolver os pontos cegos do teatro. Por exemplo, tem aquela projeção dos dois lados do palco, que pode ser uma preocupação também de garantir que todo mundo esteja vendo,

porque a princípio o teatro tem uma estrutura totalmente maluca. *[Projetada pela arquiteta Lina Bo Bardi, a sede do Teatro Oficina é um espaço bastante maleável; consiste de um corredor, de aproximadamente 4m de largura, que se estende por todo o teatro, da entrada até o final do prédio, como se fosse uma extensão da rua; o público normalmente se posiciona nas arquibancadas, nas laterais desse corredor, mas não raro é convidado a participar da cena e adentrar o corredor central onde ocorre o espetáculo.]*

Juli: Não é um palco italiano. Se você botar a câmera no tripé e deixar ela paradinha, não vai registrar a peça, apenas um pedaço.

Fabrício: A conversa do Oficina é antiga com o vídeo; faz muito tempo que eles trabalham pensando coisas diferentes. Acho que é um passo a mais essa ideia dos atores passarem a utilizar as câmeras, você quebra com a autoria do vídeo.

Juli: Você quebra também com a especialização, a tecnologia separada do teatro.

Maurício: Começa a existir ruptura no Oficina também quando a projeção que tem lá dentro não serve só para refletir o que está acontecendo em cena, mas quando intervém na cena. Existe imagens, textos, texturas que aparecem nos vídeos e aí começam a ter uma outra pegada.

Juli: Tem outra experiência mais velha, eu não consigo lembrar o nome, mas é de dança. Foi o melhor teatro com tecnologia digital que eu vi e era dança (risos). Eles usavam o porão do Centro Cultural São Paulo *[Um dos mais importantes centros culturais de São Paulo, fica na Rua Vergueiro, junto ao metrô Vergueiro, região central da cidade]* e tinha várias "dimensões" em que você editava a maneira de assistir peça. Tinha desde apropriações de cenário muito interessantes, vídeos que eles produziram antes do espetáculo, no metrô, vídeos só com palavras importantes para o entendimento daquilo. Você passava por um lugar que tinha uma casinha de cachorro, e dentro dela tinha um vídeo; outra parte do cenário era um monte de TV velha, cada uma transmitindo

uma coisa diferente - algumas com sinal de TV de verdade, outras transmitindo uma pessoa no banheiro, alguém cantando ao vivo, um lugar onde os bailarinos dançavam de improviso, coreografias criadas na hora.

Já que você falou no assunto: a impressão que se tem é de que a dança, a música e mesmo a performance estão a frente do teatro em matéria de apropriação da tecnologia. Principalmente na performance e na dança, têm muita gente trabalhando com várias formas de presença, talvez de maneira muito mais avançada do que no teatro.

Maurício: Tenho um palpite de que seria a relação com o texto. Na dança e na performance não necessariamente existe um papel central do texto, como você tem no teatro. Na dança tem uma questão de movimento visual muito mais forte, e acho que a apropriação de outra linguagem ali dentro acaba sendo mais fluída do que no teatro. Tanto que, no teatro, a maioria das peças que tem uma apropriação maior ou uma experimentação maior com a tecnologia tendem a ser as peças do chamado "pós-dramático". Nelas, o texto acaba muitas vezes tendo um peso menor, se junta mais a outros elementos.

Juli: E curiosamente são as peças que dialogam com outras expressões artísticas – o que também é característico desse conceito guarda-chuva gigantesco do "pós-dramático". No fim das contas, o teatro vai dialogar com a tecnologia na camada daquela peça que é artes visuais, que é dança. Não sei se é uma incapacidade de construir um sentido usando tantos elementos e tantas informações, ou se é uma "não vontade" mesmo de construir um sentido: você quer só jogar esse monte de informações e permitir uma construção de sentido múltipla.

Fabrício: Tem um histórico muito grande de performance que já nasce ligada com o vídeo no Brasil, nas décadas de 1970, 1980. Durante um período, a performance acaba sendo um lugar de refúgio para você conseguir fazer uma arte que não dependa necessariamente de estar em grupo - como o teatro normalmente depende, salvo

alguns monólogos. Você pode investigar mais a linguagem, é só você e o vídeo. Outra coisa que é curiosa da performance é que não há a obrigatoriedade da presença do ator, do estar junto; ela nunca se apegou a isso. Tenho a sensação de que, por exemplo, o trabalho do *"Can You See Me Now"*, de quem falei antes, é muito mais próximo do game e do teatro do que da performance. Talvez seja performático para alguém que está vendo a movimentação nas ruas, mas para quem está participando fica muito claro a noção de narrativa instituída ali. O espectador está ali participando.

Será que a necessidade da co-presença e o texto dramático limita a apropriação do digital no teatro?

Maurício: Acho que o texto não limita. Tenho a impressão de que o teatro se apropria menos do digital em função do texto, mas não significa que o texto não possa ser apropriado de uma forma absolutamente crítica e interessante pela tecnologia.

Juli: Talvez o texto necessite de uma pesquisa mais intensa do que a imagem, que é mais fácil de você usar.

Maurício: Uma coisa é você pegar um texto, gravar num vídeo e colocar na tela e ficar por isso mesmo; outra coisa é o fato daquele vídeo estar na tela ao mesmo tempo que tem um ator no palco. Isso pode ressignificar o vídeo e o ator no palco, e aí as coisas começam a ganhar um pouco mais de profundidade. Só que quando você põe algo mais visual - uma dança, performance - em que a cognição daquilo não depende tanto do texto, tenho a impressão de que existe uma liberdade maior; você pode pegar e fazer com que aquilo não seja automaticamente absorvido como está sendo mostrado. Não é que o texto limita, mas ele pode gerar uma limitação no criador.

Fabrício: Também acho que o texto não é limitador. Mas retorno aquela pergunta: o que você vai achar como teatralidade sem a necessidade de presença? Existe uma presença ao vivo, mediada por um vídeo... via SMS de celular é co-presença também? Eu não consigo

pegar esse conceito e definir até onde ele vai.

Vocês também trabalharam em um grupo que experimentou com a tecnologia digital. Como foi a experiência?

Maurício: Uma coisa que era muito legal na II Trupe de Choque era que se pretendia pesquisar a tecnologia. Se isso se concretizava na prática é outra história, mas existia uma vontade e uma busca por outras linguagens que não só a teatral. Havia o vídeo, a música, outras N formas e uma delas era a tecnologia digital, que entrou principalmente como a tecnologia de base, a tecnologia arcaica. As tecnologias mais precárias eram muito mais apropriadas do que a tecnologia mais avançada. Por exemplo: existia uma apropriação com o microfone ligado a uma caixa de som, com uma câmera de vigilância ligada numa televisão em preto e branco. Os atores pegavam aquele material e buscavam aprender como ele funcionava, como a luz interferia na capacidade daquela câmera, como que determinado efeito mexe no som. Isso gerava uma apropriação muito maior do que com um computador de ultima geração com projetor, que virava só uma projeção de vídeo.

Fabrício: Acho que o *modus operandi* da trupe fazia com que a apropriação não se efetivasse muito.

Maurício: O *modus operandi* do grupo também não permitia que se dedicasse o tempo necessário para o conhecimento do próprio equipamento. O microfone sim, por ser mais conhecido e simples - e também é só você ligar e desligar. O computador tem tantas possibilidades de ação...

Juli: É quase igual ao corpo do ator. Você vai passar muitos anos de ensaios, treinos, cursos entendendo como vai ser as possibilidades do corpo.

GLOSSÁRIO

Mais detalhes sobre alguns nomes citados, em ordem alfabética.

ABRAMOVIC, Marina - Pioneira da *body art* e da performance, Marina nasceu em Belgrado (1946), na antiga Iugoslávia. É conhecida pelas obras em que explora os limites do corpo e a relação entre o performer e o público; uma de suas últimas performances, *"The Artist is Present"*, no Museu de Arte Moderna de Nova York em 2010, consistia de Marina sentada, em silêncio, por mais de 700 horas, enquanto os visitantes da mostra revezavam-se em uma cadeira em frente à dela – depois de esperar numa fila gigantesca para adentrar a sala onde a artista estava.

ARTAUD, Antonin - Poeta, ator, escritor, dramaturgo, roteirista e diretor de teatro francês (1896-1948). Passou seus 11 últimos anos de vida entre manicômios e hospitais psiquiátricos na França, vítima de tratamento duvidosos contra a loucura (inclusive eletrochoque). Seu legado artístico é vasto: inclui poemas em prosa e verso, roteiros de cinema, diversas peças de teatro, ensaios sobre cinema, pintura e literatura, notas e manifestos polêmicos sobre teatro, ensaios sobre o ritual do peyote entre os índios Tarahumara, além de centenas de cartas, talvez sua forma mais clássica de expressão. Sua principal obra teórica é "O Teatro e seu Duplo" (1935), um dos grandes escritos sobre a arte do teatro no século XX. Nela, o francês fala do "teatro da crueldade", que pretende romper com a subvenção do teatro ao texto e traz o grito, a respiração e o corpo do homem como elementos centrais do ato teatral.

BEUYS, Joseph - Artista alemão conhecido pelo trânsito entre várias técnicas e linguagens (escultura, performance, vídeo, instalação), Beuys (1921-1986) é considerado um dos mais influentes do século XX. Dentre suas principais instalações e performances vale destacar a já citada *"How to Explain Pictures to a Dead Hare"* (1965); "Eu Amo a América e a América me Ama" (1974), em que o artista ficou envolvido em feltro em uma sala com um coiote durante cinco dias; e "7.000 Carvalhos"(1979), sete mil pedras espalhadas em Kassel, na Alemanha, que, quando retiradas, ganhavam a plantação de carvalhos em seu lugar. A última exposição sobre a obra de Beuys no Brasil foi "A revolução somos nós", em 2010, no Sesc Pompeia,

em São Paulo, que reuniu uma coleção de cartazes, múltiplos, objetos e vídeos que cobriam o vasto período produtivo do artista alemão.

BLAST THEORY – Criado no início da década de 1990, é um grupo britânico que trabalha com arte interativa através de performances digitais. Liderado por Matt Adams, Ju Row Farr e Nick Tandavanitj, explora a interatividade com aspectos políticos e sociais e pesquisa formas de envolver seu público a partir do uso de tecnologias portáteis. Suas principais linhas de pesquisa são em novas interfaces de rede, que compreendem desde pranchetas que conectam *palmtop* e GPS até *laptops* modificados que funcionam como pontes para mundos virtuais em 3D.
Site: *http://www.blasttheory.co.uk*

BRECHT, Bertold – Um dos mais influentes artistas do século XX, Brecht (1898-1956) foi dramaturgo, poeta, escritor, diretor e ensaísta teórico. Nasceu no Estado da Baviera, no sul da Alemanha, e encenou suas primeiras peças em Munique: "Baal" e "Tambores na Noite" (1918). Depois da I Guerra Mundial, mudou-se para Berlim, onde ficou até a chegada do Nazismo, em 1933; são desses anos em Berlim peças como "O Homem é um Homem" (1923), "A Ópera dos Três Vinténs" (1928) e "Santa Joana dos Matadouros" (1931). Com a II Guerra, vaga por diversos países europeus (Suíça, Áustria, Dinamarca, Finlândia, dentre outros) até se fixar nos Estados Unidos, em 1941. É deste período alguns de seus maiores clássicos: "Galileu Galilei" (1937), "A Alma Boa de Setsuan" (1939) e "O Círculo de Giz Caucasiano" (1943). Após a II Guerra, volta a Alemanha e fixa-se na Berlim oriental, cujo regime comunista apoiava. Em 1949, cria junto da atriz Helene Weigel, sua esposa, a *Berliner Ensemble*, uma companhia de teatro especializada nas peças do autor e que populariza sua obra no mundo. Entre seus principais legados teóricos, destaca-se o teatro épico, uma das grandes teorias de interpretação do século XX, e a ideia de "descortinar o teatro", procedimento em que Brecht visa mostrar os procedimentos cênicos para romper com a ilusão da cena e, dessa forma, dar ao espectador a possibilidade de parar para pensar criticamente sobre o que está assistindo.

BROOK, Peter - Diretor de teatro e cinema, o inglês Peter Brook (1925) é um dos mais importantes encenadores do século XX. Ao longo de sua carreira, circulou por diversos gêneros: teatro, ópera, cinema e ensaios teóricos. Nascido e formado na Inglaterra, começou a ter seu trabalho reconhecido a partir de 1955, quando dirigiu o ator Laurence Olivier na montagem de "Titus Andronicus", de Shakespeare. Nos anos 1960, foi codiretor da tradicional *Royal Shakespeare Company*, ao lado dede Peter Hall, e na década seguinte fundou, em Paris, junto com Micheline Rozan, o Centro de Pesquisa Teatral, grupo multinacional de atores, músicos, dançarinos e outros artistas que, em 1974, passaria a se chamar *Centre International de Créations* Théâtrales (CICT). Entre as mais de 30 peças no seu currículo, destaque para "Marat/Sade" (1966), de Peter Weiss, que virou filme dirigido também por Brook em 1967; "Mahabharata" (1985), "O homem que" (The Man Who) e "Quem vem lá" (Qui est là?) - estas duas últimas peças que Hans-Thies Lehmann insere num gênero chamado de "ensaio cênico" que, em vez de ações ou cenas, oferece uma reflexão pública sobre determinados temas, como uma grande palestra encenada. O último espetáculo com que sua companhia veio ao Brasil foi uma adaptação da ópera "A Flauta Mágica", de Mozart, em 2011. Desde 1974, a sede do grupo de Brook é o Théâtre des Bouffes du Nord *(http://www.bouffesdunord.com)*, em Paris.

CAGE, John – Músico, poeta, pintor, dramaturgo e filósofo, Cage (1912-1992) foi um dos pioneiros da música eletrônica e da pesquisa com música aleatória e com instrumentos não convencionais. Sua vasta influência no campo das artes do século XX vai além da música; é um dos precursores da performance, com *"Untitled Event"* (1955), e da busca de formas inusitadas de interação com o espectador, exemplificado em "4'33"" (1952), concerto em três movimentos em que nenhuma nota é tocada; a composição consiste dos barulhos que a plateia produz enquanto o músico entra na sala, senta-se ao piano e vai embora.

CENA 11 - Desde 1993 sob direção do coreógrafo Alejandro Ahmed

(1971), é uma das principais companhias de dança contemporânea em atividade no Brasil, com nove espetáculos no currículo e cada vez mais sofisticação nos sistemas de interação entre corpo e tecnologia. Site: *http://www.cena11.com.br/blog*

ENO, Will - Dramaturgo nascido nos Estados Unidos em 1965, considerado como "herdeiro" de nomes como Edward Albee e Samuel Beckett. "Thom Pain/Lady Grey", adaptadas pela Cia. Sutil de Teatro, foram escritas em 2005 ("Pain" foi finalista do prêmio Pullitzer de melhor drama) e são duas peças em um: dois monólogos baseados nos personagens que dão nome aos textos.

FOREMAN, Richard - Diretor e dramaturgo (1937) radicado em Nova York, um dos principais diretores da segunda metade do século XX nos Estados Unidos. Foreman é conhecido por fazer um "teatro total", avant-garde, que mistura elementos da performance, artes visuais, filosofia, psicanálise e literatura, dentre outras linguagens que eventualmente podem entram no caldeirão do diretor. Em 1968, criou (e ainda dirige) a *"Ontological-Hysteric Theater"*, companhia que produz espetáculos que "buscam por um balanço entre um estilo primitivo e minimalista com temas complexos do mundo teatral", segundo a apresentação no site oficial, *http://www.ontological.com*. Algumas de suas mais de 50 peças são *"Angel Face"* (1968), *"The Cure"* (1986) , *"Eddie Goes to Poetry"*, (1990-1991) e *"Wake Up Mr. Sleepy! Your unconscious mind is dead!"* (2007).

FLUXUS – Grupo de artistas avant-garde informalmente organizado em 1961 pelo lituano George Maciunas (1931-1978), que contou com integrantes como George Brecht, John Cage, Jackson Mac Low, Yoko Ono, Alan Kaprow, Nam June Paik, Wolf Vostell e Toshi Ichijanagi, dentre outros. Sobre o Fluxus, escreve a pesquisadora Lúcia Santaella: "Consolidou-se como um movimento inter-midiático internacional de artistas, escritores, cineastas e músicos. Foi prioritariamente um movimento antiarte, na medida em que a arte é entendida como

propriedade exclusiva de museus e galerias. Os eventos Fluxus faziam piadas da seriedade do alto modernismo, buscando unir objetos e situações cotidianas à arte" (SANTAELLA, 2003, p. 255).

KAPROW, Alan – Artista nascido nos Estados Unidos (1927-2006), foi um dos criadores do happening com "18 *happenings* em 6 partes", na Reuben Gallery de Nova York, em 1959. Também pintor e músico, estudou composição com John Cage na *"New School for Social Research"* e foi professor em universidades por mais de 40 anos, em especial na Rutgers University (1953-1961), onde ajudou a formar o Fluxus, e na Universidade da California San Diego (1974-1993). Foi um dos principais nomes da assemblage – técnica que se aproveitava de colagens de todo e qualquer tipo de material – e também da ideia de integração entre arte e vida, tema caro às vanguardas do início do século XX, que apregoa uma fronteira cada vez menos definida entre artista e público, ator e espectador, performer e plateia, vida cotidiana e arte.

KINECT – Lançado em novembro de 2010, é um sensor usado no XBox 360, console de videogame desenvolvido pela Microsoft. Permite aos jogadores interagir com os jogos eletrônicos sem a necessidade de ter em mãos um controle/joystick. Um dos principais responsáveis pela criação do Kinect foi o brasileiro Alex Kipman, que deixou parte de seu código aberto, possibilitando assim que hackers de todo o mundo criem novos usos para o sensor. O Kinect tem cerca de 23 cm de comprimento horizontal e conta com cinco elementos principais: 1) Câmera RGB (Red, Green, Blue) que permite o reconhecimento facial da pessoa que está em frente do console; 2) Sensor de profundidade, que possibilita que o acessório escaneie o ambiente a sua volta em 3D; 3) Microfone embutido, que capta as vozes mais próximas e diferencia os ruídos externos, o que permite que barulhos ao fundo não atrapalhem o andamento do Kinect; 4) Processador e software próprio; 5) Detecta com precisão 48 pontos de articulação do nosso corpo.

KLEIN, Yves - Artista francês (1928-1962), autor de "Salto no Vazio", de 1962, primeiro exemplo que seria computado na historiografia da

performance. “Salto” trata-se de Klein fotografado no instante em que pula de cima de um muro para a calçada, de braços abertos, como se fosse se esborrachar no chão. Destacou-se também por suas pinturas monocromáticas, esculturas, escritos e fotos. Morreu de infarto em Paris, aos 34 anos.

LEPAGE, Robert - Franco-canadense nascido em 1957, Robert Lepage é ator, dramaturgo, roteirista, diretor de cinema e teatro. É reconhecido mundialmente por, dentre outras coisas, a habilidade de explorar em suas montagens os mais diferentes recursos (iluminação, sonoplastia, cenografia, audiovisual) na criação e execução de um mesmo espetáculo. Um de seus principais trabalhos é “Os Sete afluentes do Rio Ota “(1994), que deu origem a companha Ex Machina, na qual é diretor *(http://lacaserne.net/index2.php/robertlepage/)*. Assim como boa parte dos nomes do pós-dramáticos citados por Lehmann, Lepage também trabalha com cinema, vídeo e espetáculos musicais; é um “artista multimídia” por excelência.

MANOVICH, Lev - Professor da Universidade da California San Diego (http://www.ucsd.edu), o russo Manovich é pesquisador na área de mídias digitais, design e estudos do software *(software studies)*. Sua principal obra é *“Language of The New Media”*, livro publicado em 2001 e referência fundamental para qualquer pesquisador que estude novas mídias e cultura digital.
Site: *http://manovich.net*

MÜLLER, Heiner - Dramaturgo, escritor e diretor, Müller (1929-1995) foi um dos principais artistas do teatro alemão da segunda metade do século XX. Considerado por muitos como herdeiro de Bertold Brecht, Müller tinha por objetivo incitar o espectador a participar como coator da peça - não com intuito de educá-lo nem de emocioná-lo, mas principalmente de questioná-lo. Assim como Brecht, Heiner Müller também tratava da história alemã (recente) em suas peças, chegando até, depois da queda do muro de Berlim (1989), ser criticado pelos seus compatriotas, desgostosos com o tratamento crítico da história do país nos textos do dramaturgo. Dentre suas

peças mais conhecidas destacam-se *"Hamletmachine"* (1977), adaptação do clássico de Shakespeare, "A Missão – Lembranças de uma Revolução" (1979), "Quarteto" (1980) e *"Volokolomsk Highway"* (1985). Figura polêmica, Müller era muito procurado nos últimos anos de sua vida para entrevistas, mais até do que para escrever; uma compilação de suas diversas entrevistas foi lançada em 2009 pela Editora alemã *Suhrkamp* - três volumes com mais de três mil páginas ao todo.

PERFOMANCE GROUP - Trupe experimental comandada por Richard Schechner que atuou em Nova York entre 1967 a 1980. Conhecida pelo chamado "teatro ambiental", realizava espetáculos em qualquer lugar, sempre abertos à interferência do público e à liberdade de improvisação. Articulou em suas fileiras muitas das experiências contraculturais dos anos 1960 (o ritual, a improvisação coletiva, o *happening*) e trazia também como uma das principais características a interdisciplinariedade. A partir de 1975, já sem Schechner, alguns integrantes do grupo (entre eles o ator Willem Dafoe, que faria carreira em Hollywood) se juntaram a Elizabeth LeCompte (1944-) para a formação do *Wooster Group*. Um dos principais trabalhos do Performance Group foi *"Dionysus in 69"*, baseado em "As Bacantes", de Eurípedes, adaptado por Schechner a partir das improvisações dos atores.

PINHANEZ, Cláudio - Matemático brasileiro formado na Universidade de São Paulo (USP) e PhD em *Media Arts and Science* no MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), cunhou o termo *"computer theatre"* quando trabalhava como pesquisador no Media Lab do MIT, entre 1993 a 1999. Suas áreas de investigação estão centradas na teoria, metodologia e no desenvolvimento de ferramentas de interação entre homem e computador, bem como em linguagens artísticas oriundas dessa interação. Desde 1999 é pesquisador na IBM; em 2008 veio ao Brasil para gerenciar a pesquisa em sistemas interativos da sede nacional - cargo que ainda ocupava em 2011.

PORTAPAK, Sony - Foi o primeiro sistema inventado de câmera com bateria acoplada. O *Sony DV-2400 Video Rover*, primeiro modelo Portapak comercializado, entrou no mercado em 1967; facilitou e popularizou o uso do vídeo no final da década de 1960 e início da de 1970. Até então, quem quisesse gravar suas imagens recorria normalmente a câmeras de película (8, 16 ou 32 milímetros), mais caras e abastecidas por filmes também caros; ou por câmeras maiores, usadas em televisão, que eram pesadas demais para uma pessoa carregar sozinha.

REANEY, Mark - Nascido nos Estados Unidos, é cenógrafo e "construtor de mundos virtuais", como se identifica em seu currículo on-line *(http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/)*. Cunhou o termo "teatro de realidade virtual" em suas pesquisas sobre o uso da realidade virtual nos elementos cênicos. Foi um dos pioneiros na transmissão de uma peça ao vivo pela internet, ainda em 1999. Suas pesquisas incluem uso de projeções de imagens 3D na ambientação da cena e a relação de atores e avatares em ambientes virtuais. Mais informações sobre o laboratório de Reaney (o *University of Kansas' Virtual Reality Theatre Lab,* da Universidade de Kansas, nos Estados Unidos) em *http://www2.ku.edu/~ievr/index.html.*

SANTANA, Ivani - Coreógrafa e bailarina brasileira, Ivani Santana é professora da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Seu grupo de pesquisa, o Poéticas Tecnológicas, é uma das principais referências brasileiras na área de dança e tecnologia. Uma das iniciativas do grupo é o Mapa D2 (*http://www.mapad2.ufba.br*), uma plataforma virtual para a difusão e apoio educacional, tecnológico e mercadológico do campo da dança e da performance com mediação tecnológica. O site funciona como uma rede social que mapeia pesquisadores, artistas, instituições, festivais, companhias e centros de arte que trabalham com o tema, e também como repositório de currículos de pesquisadores da área. Em meados de 2011, a plataforma contava com 58 artistas, 14 pesquisadores, 17 instituições, 19 festivais, 66 companhias, 14 centros de arte cadastrados – muitos fora do eixo de países de língua portuguesa e

espanhola. O site conta com uma imensa bibliografia: mais de 500 referências, a maioria em língua inglesa, sendo dois, "Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias" (Educ, 2002) e "Dança na Cultura Digital" (Edufba, 2006), de autoria de Ivani Santana. Uma curiosidade: na lista de livros, não há nenhuma referência com a palavra "teatro".

SOLEIL, Thêatré Du - Comandado pela diretora francesa Ariane Mnouchkine (1939-), o "teatro do sol" foi criado em 1964 como "Sociedade Cooperativa Operária de Produção", e desde 1970 tem como sede o Bosque de *Vincennes*, na *Cartoucherie* - antiga fábrica de munição do exército francês, nos arredores de Paris. Hoje, é um dos mais reconhecidos grupos internacionais de teatro; conta com cerca de 70 atores (de 30 nacionalidades diferentes) que se alternam entre um ofício principal e tarefas secundárias, que incluem incursões pela cozinha e pelo bar do teatro, além de auxílio na bilheteria e na condução da pauta administrativa do coletivo, todos com o mesmo salário (1.800 euros, aproximadamente R$ 3950) – segundo informações de matéria publicada na Folha de S. Paulo em 4 de janeiro de 2011, assinada pelo repórter Lucas Neves. Normalmente, as peças do grupo são de longa duração: "Os Efêmeros", que veio ao Brasil em 2007, tinha seis horas e meia, dividida em duas partes.
Site: *http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol*

SQUAD, Gob - É um grupo de artistas britânicos e alemães que desde 1994 trabalha conjuntamente com performance, instalação e novas mídias. Trouxe ao brasil o espetáculo *"Super Night Shot"*. No cenário europeu, o Gob Squad se tornou conhecido principalmente por suas ações em espaços públicos – edifícios, lojas, estações de metrô, estacionamentos e hotéis. Trabalham de modo coletivo na concepção, elaboração e performance de todos os seus trabalhos e tem como base as cidades de Nottingham (Inglaterra), Hamburgo e Berlim (Alemanha).
Site: *http://gobsquad.com*

SUTIL, Cia. de teatro – Criada em 1993 pelo diretor Felipe Hirsch e pelo ator Guilherme Weber, é uma das principais companhias de teatro do Brasil. Alguns de seus trabalhos são "A Vida é Cheia de

Som e de Fúria" (2000), "Avenida Dropsie" (2005),"Thom Pain/ Lady Grey" (2006), "Não Sobre o Amor" (2008) e "Trilhas Sonoras de Amor Perdidas" (2011). Pode-se dizer que as peças da Sutil se identificam ao teatro pós-dramático pelas referências contínuas à linguagem da música, dos quadrinhos e do cinema – que é construída sob o signo da percepção rápida e fragmentada típica que Lehmann identifica como fundadora do pós-dramático.
Site: *http://www.sutilcompanhia.com.br*

VERTIGEM, Teatro da - O Teatro da Vertigem é uma das principais companhias brasileiras de teatro. Criada em 1991, em São Paulo, e dirigida por Antônio Araújo, é conhecida pela experimentação de linguagens e pelo trabalho com espaços não convencionais. Alguns de seus principais espetáculos são "Paraíso Perdido" (1992), de Sérgio de Carvalho; "Apocalipse 1, 11" (2000), que circulou o Brasil e alguns lugares da Europa sendo apresentado em cadeias; e "BR-3" (2006), que aconteceu num barco que navegava pelo rio Tietê, em São Paulo. Seu último projeto é "Bom Retiro: La Paz", que está em processo e trata-se de uma investigação no bairro do Bom Retiro, em São Paulo.
Site: *http://www.teatrodavertigem.com.br*

WILSON, Bob – Nascido nos Estados Unidos em 1941, Robert (ou Bob) Wilson é diretor e ator, um dos principais artistas experimentais do século XX. Trabalhou em peças, shows e óperas com nomes como Heiner Müller, William S. Burroughs, Allen Ginsberg, Lou Reed, Susan Sontag, Tom Waits, Philip Glass e David Byrne, dentre muitos outros. Tem uma obra caracterizada pela mistura (dança, teatro, artes visuais, cinema, performance) e pelas fortes imagens criadas, pelas quais é considerado por Hans-Thies Lehmann como um dos principais nomes do teatro pós-dramático. Dentre suas obras, destacam-se *"The Life and Times of Joseph Stalin"* (1973), *"Einstein on the Beach"* (1975), *"The Black Rider"* (1990) e "A Última Gravação de Krapp" (2009), texto de Beckett com o qual veio ao Brasil pela última vez, em 2011.
"Einstein on the Beach", parceria com o compositor Philip Glass, é um exemplo clássico da obra de Wilson. Consiste de uma "ópera

multimídia" composta de nove partes de 20 minutos, intercaladas com cinco dos chamados *"Knees plays"*, trechos de ligação entre os atos. Não há uma trama específica, nem personagens elaborados psicologicamente: são encenados trechos da vida de Albert Einstein em uma profusão de imagens abstratas e visualmente impactantes, no qual os vários procedimentos criativos trafegam sem a hierarquia clássica texto-ator-narrativa. É uma teatralidade polifônica, sujeita a diversas interpretações e significados; as imagens produzidas pelos atores no palco parecem estar a mercê de uma magia misteriosa, que correspondem a uma realidade alternativa, que se transforma a todo momento.

WOOSTER GROUP – Formado das cinzas do *Perfomance Group,* o Wooster nasce em 1975 comandado por Elizabeth LeCompte (1944-), que o dirige até hoje. Montam principalmente peças experimentais baseadas na livre associação de ideias e no uso da memória, caso da trilogia *"Three Places in Rhode Island"*, do final dos anos 1970. Em 2011 o grupo contava com cerca de 20 integrantes, entre atores, diretores, dançarinos e artistas visuais. É um dos principais coletivos da cena off Broadway, caracterizada pela experimentação radical de linguagens. Sua sede é a Perfoming Garage, no SoHo, em Nova York.
Site: *http://thewoostergroup.org*

ZUIDELIJK, Het - Um dos principais grupos de teatro holandês, o Het Zuidelijk tem direção artística de Matthijs Rümke e sede em Eindhoven. A peça do grupo citado por Hans-Thies Lehmann em "Teatro Pós-dramático", "Calígula", de 1996, foi dirigida por Ivo Van Hove, baseado no texto de Albert Camus.
Site: *http://www.hzt.nl*

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Rodolfo. *Panorama da teatralidade remidiada*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica – PUC-SP), 2010. Disponível em http://ow.ly/6265r .

_______________. *Play on Earth: o teatro digital como trânsito de espaços, tempos e narrativas*. Disponível em: http://www.guionactualidad.uach.cl/spip.php?article3775.

ARISTÓTELES. *Poética*. Disponível em http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000005.pdf.

BERTHOLD, Margot. *História Mundial do Teatro*. [tradução Maria Paula v. Zurawski, J. Guinsburg, Sérgio Coelho e Clóvis Garcia]. São Paulo; Perspectiva, 2006 (3º edição).

CAMATI, Anna Stegh. *Do drama ao pós-dramático: O existencialismo stand-up de Will Eno*. Disponível em: http://www.overmundo.com.br/banco/do-drama-ao-pos-dramatico-o-existencialismo-stand.

COHEN, Renato.*Work in Progress na Cena Contemporânea*. São Paulo; Perspectiva, 1997.

_____________. *Pós-teatro: perfomance, tecnologias e novas arenas de representação.* (p. 327-333). IN: Teoria Digital – 10 anos do File. São Paulo; Imprensa Oficial, 2010.

_____________. *Performance como linguagem.* São Paulo: Perspectiva, 2004.

CONNER, Lynner. GILLIS, Susan. TSEEM, Patrick S. *The Early Moderns*. Disponível em: http://www.pitt.edu/~gillis/dance/loie.html (1996).

DUDEQUE, Norton. *O Drama Wagneriano e o papel de Appia em suas transformações cênicas*, 2009. Disponível em http://ufpr.academia.edu/NortonDudeque/Papers/122711/O_DRAMA_WAGNERIANO_E_O_PAPEL_DE_ADOLPHE_APPIA_EM_SUAS_TRANSFORMACOES_CENICAS.

FARIA, Alan de. *Minha casa, meu teatro*. Revista Trópico, 14 jun. 2009. Disponível em: http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/3090,1.shl.

FELIZARDO, Marta. *O início da iluminação cênica* (2011). Disponível em: http://filamento.org/filamento/noticias/.

FERNANDES, Sílvia; GUINSGURG, Jacó (orgs). *O Pós-dramático: um conceito operativo?*. São Paulo; Perspectiva, 2008.

________________. *Teatralidades Contemporâneas.* São Paulo; Perspectiva, 2010.

FIGUEIREDO, Laura Maria de. *Luz: a matéria cênica pulsante*. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas – USP), 2007. Disponível em: http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27139/tde-05072009-205410/pt-br.php.

FOLETTO, Leonardo. *Web é palco de peças de 140 caracteres*. Folha de S. Paulo, São Paulo, 6.jul. 2010. Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/762175-web-e-palco-de-pecas-de-140-caracteres.shtml.

GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. São Paulo; Perspectiva, 1987.

HELIODORA, Bárbara. *O Teatro explicado aos meus filhos*. Rio de Janeiro; Agir, 2008.

ISAACSON, Marta. *Diálogos do ator com a tecnologia*. IN: Território Teatral, nº9, set.2008. Disponível em. Disponível em http://territorioteatral.org.ar/html.2/articulos/pdf/n3_02.pdf.

LA FURA DELS BAULS. *Manifesto Binário*. Tradução: Lucas Pretti. Disponível em: http://www.teatroparaalguem.com.br/2011/01/. manifesto-binario/. Original em: http://www.lafura.com/entrada/eng/manifest.htm.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. São Paulo; Cosaic & Naify, 2007.

MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brazil: Três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo; Iluminuras, 2007.

MAGALDI, Sábato. *Iniciação ao Teatro*. São Paulo; Ática, 1998.

MAHMOUD, Laila Abou. *Teatro pela internet é teatro?*. Revista Bravo, São Paulo, dez. 2009.

MASURA, Nadja. *Explication of digital theatre.* 2002. Disponível em: http://www.digthet.com/about/paper.htm.

________ . *Digital Theatre: A 'Live' and Mediated Art Form Expanding Perceptions of Body, Place, and Community. 2008*. Disponível em: http://drum.lib.umd.edu/handle/1903/7430.

MELLÃO, Gabriela. *Com criações próprias, site vira "casa" virtual de teatro*. Folha de S. Paulo, São Paulo, 27.nov. 2008. Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u472230.shtml.

MONIZ, Luiz Claudio. *Mito e Música em Wagner e Nietzsche*. São Paulo; Madras, 2007.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo; Itaú Cultural, Unesp, 2003.

NÉSPOLI, Beth. *Ousadia que pode levar à renovaçã*o. O Estado de S. Paulo, São Paulo, 2. mai 2009. Disponível em: http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,ousadia-que-pode-levar-a-renovacao,364284,0.htm.

______________. *Teatro? Cinema? Ou....* O Estado de S. Paulo, São Paulo, 2. mai 2009. Disponível em: http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,teatro-cinema-ou,364285,0.htm.

NEVES, Lucas. *Dois projetos estreitam laços entre teatro e web.* Folha de S. Paulo, São Paulo, 31 jul. 2009. Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u603083.shtml.

PAUL, Flora. *Teatro Virtual*. Revista TPM, São Paulo, jun. 2009. Disponível em: http://revistatpm.uol.com.br/so-no-site/entrevistas/teatro-virtual.html.

ROAT, Leonardo. JESUS, Thiago Silva de. *Romeu e Julieta na rede: por uma reterritorialização das artes cênicas na pós-modernidade*. Artigo apresentado no V Seminário integrado e interinstitucional Capes/Minc Arte e Cultura (7-9 de julho de 2011, Joinville/SC).

_______________. *As artes cênicas em um mundo de carbono e silício: Perspectivas de (re)significação dos elementos cênicos constituintes na cena contemporânea a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia*". Dissertação – Mestrado em Ciências da Linguagem, Unisul, 2011.

ROSNAY, Joel. *O Homem Simbiótico*. Petrópolis; Vozes, 2007.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro.* São Paulo; Perspectiva, 1996 (3° edição).

____________. *A Análise dos Espetáculos.* São Paulo; Perspectiva, 2008.

PINANHEZ, Cláudio. *"Computer Theater"*. Cambridge; Perceptual Computing Group, 1996. Disponível em: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.28.1144.

PRETTI, Lucas. *Furacão digital chega ao teatro*. Caderno Link, O Estado de São Paulo, São Paulo, 20.abril 2009. Disponível em: http://cubomagicoblog.wordpress.com/2009/04/21/arte-cenica-binaria/.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano*. São Paulo; Paulus, 2003.

SANTANA, Ivani. *Dança na Cultura Digital*. Salvador; Edufba, 2006.

SOUZA RAYMUNDO, Jaqueline Rodrigues de. *Interações: o humano entre o digital e a cena*. 2010. Disponível em: http://www.seer.unirio.br/index.php/pesqcenicas/article/viewFile/731/695.

TELLO, Nerio; RAVASSI, Alejandro. *Historia del teatro para principiantes*. Buenos Aires; Era Nasciente, 2006.

Teatro.com.br. Página do Teatro, Rede Globo. 13.out. 2009. Disponível em: http://www.globoteatro.com.br/reportagem/index/17.

Teatro em Conexão: debate com artistas e pensadores do teatro parte 1 e 2. Teatro para Alguém. 1. abril 2011. Disponível em: http://www.teatroparaalguem.com.br/2011/04/teatro-em-conexao-debate-com-artistas-e-pensadores-de-teatro-parte-2/.

TOLENTINO, Cristina. *Os pioneiros na dramaturgia centrada do ator*. 200?. Disponível em: http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/

teatro/contemporaneo/os-pioneiros-da-dramaturgia-centrada-no-ator-parte-dois.html.

ZANOTTI, Luis Roberto. *A quebra da ilusão no teatro pós-dramático de Will Eno*. IN: Revista Cerrados, v.19, nº29, 2010. Disponível em: http://www.telunb.com.br/revistacerrados/index.php/revistacerrados/article/view/157.

AGRADECIMENTOS

A todos entrevistados desta pesquisa, em especial Nelson Kao e Renata Jesion, pela gentileza com que abriram as portas de sua casa (e de suas vidas) para mim, e Leonardo Roat, pelas produtivas conversas travadas on-line e offline nesses nove meses de pesquisa em 2011. A Rubens Velloso, Renato Ferracini, Fabrício, Juli e Maurício e Tommy Pietra, pelos diálogos aqui publicados. A Beth Néspoli, Nadja Masura, Rodolfo Araújo, Jaqueline Rodrigues, Drika Nery, Márcio Ferreira, Bianca Lopresti, Lourenço Mutarelli, Cláudia Schulz e Vera Rossi pelas entrevistas concedidas, mas não publicadas aqui por questão de espaço/tempo. Ao Centro Cultural São Paulo, por fornecer boa parte da bibliografia deste trabalho. Aos amigos, em especial aqueles que, de alguma forma, acompanharam/ajudaram a pesquisa deste livro, fornecendo ideias, livros ou questões: Lucas Pretti, Fernanda Hartmann, Eduardo Colombo; Ben-Hur Demeneck, pelas precisas correções dos textos e preciosas discussões sobre tudo; Marcelo De Franceschi, pela parceria no BaixaCultura; Calixto Bento, por ser um senhor sócio e parceiro. A Juliana Bassaco, pelo amor e companheirismo. Ao meus pais e meu irmão, pelos motivos óbvios.

Este livro não seria possível sem o apoio da Funarte (Fundação Nacional das Artes), que financiou esta pesquisa.



Ministério da
Cultura



Este projeto foi contemplado pela Fundação Nacional de Artes – FUNARTE, no Edital Bolsa Funarte de Reflexão Crítica e Produção Cultural para Internet 2010, com o nome de "O Efêmero em questão: produção de um livro-reportagem sobre teatro na internet a partir do caso do Teatro para Alguém".

Projeto gráfico: Calixto Bento / www.clxb.com.br
Capa: Montagem sobre fotos de Nelson Kao e Alessandra Fratus
(em http://www.flickr.com/teatroparaalguem).
Revisão: Ben-Hur Demeneck, Juliana Bassaco, Marcelo De Franceschi
Transcrição das entrevistas: Leonardo Feltrin Foletto, Giane Lara, Marcelo De Franceschi.
Edição: Leonardo Feltrin Foletto

F663e Foletto, Leonardo
Efêmero revisitado : conversas sobre teatro e cultura digital / Leonardo Foletto. – Santa Maria : Leonardo Foletto/BaixaCultura, 2011.
194 p. ; 21 cm.

ISBN 978-85-912843-0-6

1. Arte 2. Teatro 3. Cultura e tecnologia 4. Internet 5. Sociologia da cultura 6. Comunicação 7. Mídia I. Título.
CDU 792:316.74

Ficha catalográfica elaborada por Maristela Eckhardt CRB-10/737



http://baixacultura.org - baixacultura@gmail.com
55 (55) 3223-6142 / 55 (11) 8144-1163

Impressão e acabamento: Pallotti - Santa Maria/RS
Tipo: Gill Sans
Capa: Supremo 250g
Miolo: Offset 90g



A necessidade da presença ao vivo, do olho no olho e do calor compartilhado entre os corpos, tida como impossível de reproduzir, é o que poupava as artes cênicas dos ventos da cultura digital que há tempos já varreram discos, fotografias, filmes e os tornaram disponíveis a cliques de mouse diante de uma tela de computador. Pois de alguns bons anos para cá os ventos se tornaram furacão e atingiram o teatro; as possibilidades da internet, auxiliada pela cada vez mais desenvolvida nanotecnologia digital, estão conseguindo relativizar até a presença física. Poderia o olho no olho e o calor do tête à tête ser reproduzido em diversos lugares ao mesmo tempo e ainda continuar a ser teatro? Poderia haver, assim, um teatro digital?



ISBN 978-85-912843-0-6

9 788591 284306

Esta obra foi contemplada pela Bolsa Funarte de Reflexão Crítica e Produção Cultural para Internet 2010.